

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo⁶⁴ • Dreamcast

СТРАНА ИГР

АЛЛОДЫ 2 WARLORDS 4

<http://www.gameland.ru>

MAXIS:

СИМУЛЯТОРЫ НА
ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ

Shadowman, Infantry,
Age of Empires II,
Dungeon Keeper 2,
Saga Frontier II,
A-10: Warthog,
Urban Chaos,
Warpath,
LOL3...

REQUIEM BRAVEHEART UNREAL TOURNAMENT

Тактика
прохождения:

АЛЛОДЫ 2,
Requiem,
LOL3





НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

Адреса магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3), ВИСТ (тел. 159-4001), ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст.м. "Юго-Западная", "Ленинский проспект"), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст.м. "Юго-Западная"). Оптовые продажи: БУКА, тел. 111-5156; ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2-ая стр. обл.	Sony
3-ая стр. обл.	Sony
4-ая стр. обл.	«1С»
005, 013, 031	E@Shop
009	журнал «Хакер»
025	Спец. выпуск «СИ»
011	«Новый Диск»
019	DataForce
021	«Караван»
039	Premier-Video
043	журнал «Official Playstation Russia»

СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

003	Содержание
004	Новости
005	Железные
006	Игровые
022	Галерея

X-FILES

008	Мыльная опера Sim -...
-----	------------------------

XUTP

012	Unreal Tournament
015	Warlords: Battlecry
016	Braveheart

ОНЛАЙН
С СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

018	Distributed.net — объединенные хакеры online!
018	Наш анонс: Чемпионат AMD PGL Весна '99
019	General
019	MPG-Net: из обычного сайта в игровой сервер!
020	Yahoo! Games?
021	Коды к популярным программам
021	Star Control 2: полная экзгумация...

В РАЗРАБОТКЕ

026	Mars Maniacs
026	Shadowman
027	MiG Alley
027	Urban Chaos
028	Flying Heroes
028	Tachyon
029	Operational Art of War 2
029	Panzer General 3
030	A-10 Warthog
030	Infantry
031	Warpath
032	Saga Frontier 2
033	D. Deka 2
033	Koudelka

ОБЗОР

034	Allods 2
036	Requiem
038	Lands of Lore 3
040	Commandos: Beyond the Call of Duty
041	Omega Boost
042	Blue Stinger

ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

044	Requiem
049	Аллоды
056	Lands of Lore3
043	Коды
061	Письма
062	Анонс №11(44) номера «СИ»

ВНИМАНИЕ!

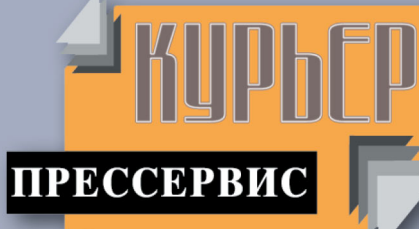
«Страна Игр» выходит 2 раза в месяц. Спрашивайте в продаже 2-го и 16-го числа каждого месяца.



Журнал с CD-ROM комплектуется постером.

Издательство ищет главного редактора для нового молодежного журнала. От 25 лет, с опытом работы. Огромные возможности.

Резюме присылайте по факсу 125-0211 или на e-mail: dmitri@gameland.ru



С 1-го марта вы можете получать журналы Страна Игр, Хакер и PlayStation с бесплатной доставкой на дом в удобное для вас время в течении рабочего дня, сделав заказ по телефонам:

284-56-04, 280-34-72, 280-80-64, 280-92-47

НАИМЕНОВАНИЕ	ЦЕНА С ДОСТАВКОЙ
«СТРАНА ИГР» без CD	32
«СТРАНА ИГР» с CD	58
«OFFICIAL PLAYSTATION»	42
«ХАКЕР»	32

СТАРЫЕ НОМЕРА:

«СТРАНА ИГР» без CD	15
«СТРАНА ИГР» с CD	20

Агентству требуются курьеры на постоянную работу. Звоните по телефону 284-56-04.

Список игр в алфавитном порядке

PC		Tachyon	28
A-10 Warthog	30	Unreal Tournament	12
Age of Empires2	22	Urban Chaos	27
Allods 2	34, 49	Warlords: Battlecry	15
Braveheart	16	PS	
Commandos: Beyond the Call of Duty	40	Koudelka	33
Dungeon Keeper 2	23	Omega Boost	41
Flying Heroes	28	Saga Frontier 2	32
Infantry	30	Shadowman	26
Lands of Lore 3	38, 56	Warpath (E-Shop)	31
Mars Maniacs	26	DC	
MiG Alley	27	Blue Stinger	42
Operational Art of War 2	29	Crazy Taxi	24
Panzer General 3	29	Dynamite Deka 2	33
Requiem	36, 44	N64	
Shadowman	26	Beetle Adventure	24
		Shadowman	26



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянг	serge@gameland.ru	издатель
Сергей Амирджанов	amir@gameland.ru	главный редактор
Петр Давыдов	pdavydov@gameland.ru	редактор PC
Борис Романов	boris@gameland.ru	редактор Видео
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор Онлайн
Эммануил Эдж	emik@gameland.ru	корреспондент в США
Дмитрий Эстрин	estrin@gameland.ru	технический редактор
Виталий Гербачевский	vr@gameland.ru	корректор

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов	denis@gameland.ru	WEB-master
Академик	akademik@gameland.ru	WEB-редактор

ART

Сергй Долгов		обложка
Сергей Лянг	serge@gameland.ru	дизайн и верстка
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайн и верстка

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	цветоделение
Ерванд Мовсисян		техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	руководитель отдела
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211		

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	
Самвел Анташян	samvel@gameland.ru	
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211		

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	финансовый директор

Для писем	101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
Web-Site	http://www.gameland.ru
E-mail	magazine@gameland.ru

При создании журнала использовано оборудование Gateway 2000, Sony, OKI. Вывод на пленки осуществлен «ХГС». Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «Пресса»

Заказ № 1099

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принимаем свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company		publisher
Dmitri Agaronov	dmitri@gameland.ru	director

phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Предвыставочные НОВОСТИ Игрового Мира



К

которые новостями назвать язык не поворачивается, настолько все они кажутся малозначительными. Начнем с того, что французское (а какое еще?) издательство

Infogrames все-таки приобрело американское издательство Accolade

И заявило о том, что у него еще остались деньги на дальнейшие приобретения. Денег, конечно, осталось мало (около 10 милл. долларов), однако это уже не важно. Самое главное что теперь у Infogrames есть база для наступления на американский рынок, о которой оно так долго мечтало. Условия же этой сделки пока не разглашаются, однако по нашим данным сумма, потраченная французами для покупки американцев, не превысила отметки в 50 миллионов долларов. Более детальную информацию об их дальнейшей деятельности мы также пока не знаем, однако все эти неясности прояснятся на E3. Пока же нам остается довольствоваться официальным заявлением I. по этому вопросу, которое гласит, что с помощью этой покупки данное издательство намерено довести свои доходы до отметки в 150 миллионов долларов в год. Но на этом истории с покупками и продажами не закончились. Так, через несколько дней после вышеописанного события до нас дошла официальная информация о том, что

Microsoft намерена приобрести компанию Access Software

Авторов знаменитой серии Links. И именно благодаря этому популярному симулятору гольфа Microsoft и решила немного раскошелиться и, заодно, убить свою собственную, значительно менее удачную серию игр **Microsoft Golf**. Ну и, естественно, теперь Microsoft также получила в свою игровую коллекцию популярную марку приключенческих игр **Tex Murphy**. Access, в свою очередь, от этой сделки, похоже, ничего не потеряет. Ее офис останется на прежнем месте, ее работники останутся на своих рабочих местах (образно говоря), а ее президент просто-напросто станет одним из наемных работников Microsoft, в обязанности которого будет входить руководство ее отделением Access Software. В общем, все остались счастливы. Поздравляем. Мы же теперь можем со спокойной душой перейти к следующему вопросу, а именно к тому что

Iomega Corporation анонсирует закончить Zip для Dreamcast

Выход которого намечен на третий квартал этого года. Этот накопитель будет способен хранить, как обычно, 100 Мбайт информации и будет использовать стандартные Zip-диски. Этот аксессуар, на первых порах, можно будет использовать для хранения электронной почты, а более расширенную информацию по этому продукту Sega и Iomega пока сообщить не пожелала. Будем надеяться, что вторым пунктом его применения не станет возможность скачивания на него патчей и прочей ерунды, и Sega сможет найти этому Zip-Drive'у более достойное применение.

Также из Японии до нас дошло официальное сообщение о том, что целых 15 японских звукозаписывающих компаний (включая таких монстров как Japan Columbia и Warner Music Japan) приняли решение выпускать специальные музыкальные CD, названные MIL-CD, на которых, кроме музыки, владельцы Dreamcast смогут найти различную графическую информацию, видеоролики и даже программное обеспечение для работы в Интернет. Первые такие диски поступят в Японию в продажу этим летом по стандартной для музыкальной продукции цене.

А тем временем в Европе данная компания объявила о том, что она подписала трехгодичный спонсорский контракт с английской футбольной командой Arsenal, в соответствии с которым эти ребята теперь будут носить на своих майках (и трусах) логотип Dreamcast'a. Стоимость этой сделки не оглашается, однако английские журналисты считают, что Sega это обошлось в 12 миллионов фунтов (чуть менее 20 миллионов долларов).

С другой же стороны, уже из американского отделения Sega до нас дошли слухи о продолжающихся зверствах, которые там чинит ее гиперактивный президент. После того как он уже успел закрыть своим волевым решением чуть ли не десяток проектов, разработкой которых для Sega занимались некие независимые разработчики, он перешел в наступление уже на продукцию внутренних команд Sega of America. По слухам, он недавно с треском уволил большую часть команды разработчиков, работавших

над проектом Geist Force, так как его, видите ли, не устроило, что они не смогли точно в срок достичь поставленных перед ними задач. Тиран да и только. К стати об увольнении и прочих нехороших делах. Сразу целый ряд произошедших недавно событий заставил нас задуматься что

Что-то странное творится в Activision

И, к сожалению, мы даже не можем понять, что именно. С одной стороны данное издательство хранит полное спокойствие и, вроде бы, не подает никаких признаков, что у него возникли какие-то проблемы. А вот с другой стороны буквально за одну неделю Activision успевает прикрыть проект Beneath и отказаться от публикации Third World и оставить всем этим впечатление, что внутри него началась большая чистка. А обычно такие события являются либо следствием внезапно открывшихся финансовых проблем, либо предвестником смены ее владельца. В общем, опять нам придется ждать E3, чтобы эта волшебная выставка все расставила по своим местам.

На этом позвольте перейти от более-менее глобальных новостей к частностям. Первой же такой «частностью» стало сообщение о том, что

Главный гуизайнер Tiberian Sun покинул Westwood

Чтобы основать свою новую компанию. Эта новостическая команда, получившая название 7 Studios, в данный момент находится в стадии принятия решения, для какой же именно платформы (PC или PS2) им начать разрабатывать свой первый проект в неизвестном для нас жанре. И именно от этого решения, скорее всего, и будет зависеть, с каким издательством 7 Studios подпишет свой первый договор. К стати говоря за последнюю неделю EA потеряла не только дизайнера из Westwood (который, к тому же, увел за собой еще одного работника этой студии), но и одного из основателей команды Bullfrog. Правда, в этом случае все обошлось без объявлений о создании новых компаний, так как бывший руководитель этой английской студии, судя по всему, просто решил уйти на покой. А тем временем английское издательство

Eidos объявило о подписании договора с командой Radical Design

В состав которой вошло несколько членов команды разработчиков суперхитового FPS для N64, легендарного Golden Eye 007. Согласно пресс-релизу эта команда приступила к работе над неким проектом для некой приставки нового поколения, который выйдет не ранее 2001 года. Одновременно с этим американское издательство

Bungie объявило о своих планах стать одним из крупнейших издательств

Для достижения же этих целей оно наняло бывшего заместителя начальника отдела маркетинга компании Apple Computer, который в ближайшее время должен будет занять крупный пост в этом культовом издательстве. В его задачи теперь будет входить расширение самой компании Bungie, поиск продуктов от третьих компаний, которые Bungie будет не стыдно продавать под своей торговой маркой, а также расширение присутствия компании в Интернет в качестве поставщика игровых услуг. Кроме этого Bungie теперь надеется проорваться и на рынок приставок, повторив свой удачный прорыв на рынок PC. И только время теперь покажет были ли это просто громкие слова или за ними все-таки последуют такие же громкие дела. Ну и, напоследок я сообщу вам один большой-большой, но ужасно неправдоподобный слух, который в виде свершившегося факта распространило уважаемое английское издание Edge. И так, по их данным японская компания

Nintendo кажется, приступила к разработке новой портативной игровой системы

Которая не будет совместима ни с GameBoy, ни с N64. Более того, журналисты из Edge утверждают, что создатель Mario и Zelda — гениальный Miyamoto уже приступил к созданию для нее своего первого проекта. По моему это все бред, хотя и очень интригующий. Тем не менее, уже в следующем номере мы, возможно, вернемся к этой животрепещущей теме. На этом разрешите откланяться. Новостей сегодня больше не будет.

CU-News

РЕЙТИНГИ ИГР

Комментарий к обозначениям:

- — новая позиция;
- ↑ — повышение позиции;
- ↓ — без изменений;
- ⇄ — понижение позиции.

Америка PC

- 1.Civ: Call to power Activision
- 2.Falcon 4.0 Hasbro
- ⇄ 3.Cabela's Big Game Hunter 2 Activision
- ⇄ 4.SimCity 3000 Electronic Arts
- ⇄ 5.Monopoly Game Hasbro
- ↑ 6.Sid Meier's Alpha Centauri Electronic Arts
- ⇄ 7.Deer Avenger Havas Interactive
- 8.Roller Coaster Tycoon Hasbro
- ⇄ 9.Frogger Hasbro
- ⇄ 10.Tonka Raceway Hasbro

Англия все форматы

- 1.Ridge Racer Type 4 Sony PS
- ⇄ 2.Championship Manager 3 Eidos PC
- ↑ 3.FIFA'99 EA PS,PC,N64
- ⇄ 4.Metal Gear Solid Konami PS
- ⇄ 5.Rugrats THQ2 PS
- ⇄ 6.Tomb Raider 2 Eidos PS,PC
- ⇄ 7.Grand Theft Auto Take Two PS
- ⇄ 8.TOCA 2 Codemasters PS
- ⇄ 9.A Bug's Life Sony PS,PC
- ↑ 10.Crash Bandicoot 2: Platinum Sony PS

Япония все форматы

- 1.Dance Dance Revolution Konami PS
- ⇄ 2.Saga Frontier 2 Square PS
- 3.World Stadium 3 Namco PS
- 4.Devil Summoner: Soul Hackers Atlus PS
- 5.All Japan Pro Wrestling: Champion's Spirit Human PS
- ↑ 6.Nintendo All Stars Smash Brothers Nintendo N64
- ⇄ 7.Pocket Monster Snap Nintendo N64
- ⇄ 8.Unjamma Lammy SCE PS
- ⇄ 9.Jikkou Proff. Baseball 6 Konami N64
- ⇄ 10.Powerful Pro Kun Poket Konami GB

e@shop

http://www.e-shop.ru

Аксессуары для компьютера с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине

Заказ по интернету:

http://www.e-shop.ru

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

доставка по Москве: \$3



Joystick Wing Man Extreme
Производитель: Logitech



XTerminator
Производитель: Gravis



Formula Sprint
Производитель: Thrustmaster



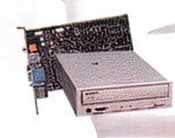
Fire Bird
Производитель: Gravis



Joystick Wing Man Warrior
Производитель: Logitech



Joystick Gamestick
Производитель: CH



Sony 5xDVD-Kit
Производитель: Sony



Mouse Pilot plus(OEM)
Производитель: Logitech



Pilot Mouse Serial(OEM)
Производитель: Logitech



Montego II (OEM)
Производитель: Turtle Beach



Miro Video DC-10 plus
Производитель: Miro



Sound Blaster Live (OEM)
Производитель: Creative



Monster Sound MX 300 (OEM)
Производитель: Diamond



Miro Video Studio 400
Производитель: Miro



Miro PCTV — TV-тюнер
Производитель: Miro



Wicked 3D Voodoo-2, 12 MB
Производитель: Matrox



G-200 8 MB AGP (OEM)
Производитель: Matrox



Diamond Monster 3D II
Производитель: Diamond



Voodoo 3 2000 16 Mb, AGP
Производитель: 3DFX Interactive



Riva - TNT (OEM)
Производитель: Creative



3Dfx Banshee (OEM)
Производитель: Creative



Yamaha DB-50 XG
Производитель: Yamaha



Rage Fury, 32Mb,AGP (OEM)
Производитель: ATI



Стереочки
Производитель: Matrox



Yamaha DB-50 XG
Производитель: Yamaha



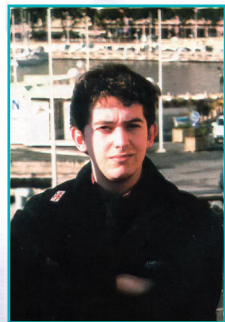
Rage Fury, 32Mb,AGP (OEM)
Производитель: ATI



Стереочки
Производитель: Matrox

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.

«МЫШИНЫЕ» ДЕЛИКАТЕСЫ



только экстравагантное название сегодняшнему выпуску дало чуть ли не единственное примечательное событие прошедшей выставки Comdex, а именно анонс новой революционной мышки компании Microsoft, ранее уже успевшей выделиться выпуском мышки с колесиком для скроллинга.

Теперь же в новой мышке **Intellimouse Explorer**, с ее совершенно уникальным космическим дизайном, компания решила отказаться от привычного всем нам шарика, ползающего по вечно грязным коврам поверхностям наших рабочих столов.

Explorer новых поверхностей

Вы не слышали. В новом **Intellimouse** действительно не будет никаких движущихся частей, и, соответственно, засорять в ней будет нечего. Новое творение **Microsoft** (у которой, по мнению многих экспертов, просто призвание делать всевозможные железные игрушки) основывается на уже давно известной и даже кое-кем уже опробованной технологии так называемой «оптической



мышью, когда специальный оптический сенсор, расположенный внутри устройства, посылает свои координаты в компьютер, базируясь на специальной разметке коврика мыши. Такие штуки уже производились в недалеком прошлом, однако не завоевали популярности по причине обязательности присутствия специального коврика, который мог бы ориентировать мышку в пространстве. Плюс ко всему эксплуатация подобных манипуляторов требовала осторожности, а ненадежность сенсора выливалась во всяческие странные случаи

поведения курсора на экране. **Microsoft** же в свойственной ей стиле взяла идею за основу и полностью переделала ее на свой лад. Получившееся же творение не страдает ни одним из бывших недостатков первых оптических мышек и, вдобавок ко всему, обладает передовым дизайном. Итак, потребность в коврике с начерченной на нем системой координат полностью отпадает, и при помощи своего специального сигнального процессора (мощностью в 18 MIPS, между прочим), **Intellimouse Explorer** может «снимать скриншоты с поверхности» со скоростью около 1500 штук в секунду, таким образом чрезвычайно точно определяя собственное местоположение. **Explorer** работает на любой поверхности, будь то полировка стола, коврик для мыши или же какой-нибудь бетонный блок. Естественно, отсутствие двигающихся частей практически полностью избавляет нас от проблем загрязнения «грызуна» и, соответственно, от необходимости еженедельно прочищать его внутренности. Еще интереснее свежий взгляд гениев дизайна из **Microsoft** на то, как в ближайшие годы будет выглядеть PC и всевозможные аксессуары. Дизайнеры сделали ставку на футуристический серебристый дизайн со знаменитыми эргономичными изгибами. Ну а специальная красная полупрозрачная база устройства (есть все основания полагать, что оптический сенсор работает в инфракрасном диапазоне) придает виду **Explorer** особые незабываемые черты. И это еще не все. Помимо традиционного уже для себя колесика **Intellimouse** для удобного просмотра Интернет-страниц и документов, на новом **Explorer** размещены еще две кнопки, которые располагаются на левом боку мышки (нажимать на них надо будет большим пальцем). Диапазон применения дополнительных кнопок широк — от добавления к ним совершенно любых клавиатурных команд до совершенно специального применения в **3D-Action** (от прыгания до смены оружия — как кому нравится). Повышенная точность и аккуратность мыши, великолепная настраиваемость, новый набор кнопок и чрезвычайная эргономичность просто не позволяют сделать другого вывода — эта мышь просто предназначена для Игрока. Единственное препятствие, как водится, стоимость. Цена нового устройства хоть и не заоблачна (как у **Logitech**'овских мышек с отдачей), но и далеко не мала — порядка 70 долларов. Да, кстати, даже в том случае, если деньги для вас не проблема, не стоит бежать в магазин — **Intellimouse Explorer** появится в продаже лишь в сентябре. А к этому времени любой порядочный игрок успеет накопить необходимую сумму. Ну, а пока **Microsoft** раскачивается, удачную идею могут легко перехватить конкуренты. Кстати, не успели мы вам как следует рассказать о пионерах рынка MP3-проигрывателей, компаниях **Diamond** и **Creative**, как в бой вступили, как мы и предсказывали, уже по-настоящему серьезные силы. Корейский электронный супергигант **Samsung** анонсировал скорый выход своего MP3-проигрывателя под названием **Yepp!**

Третий не лишний. И не последний.

Компания **Samsung Electronics**, всеми силами пытающаяся войти в список верхнего звена производителей электроники (таких, как **Philips**, **Sony**, **Matsushita**), не могла упустить шанса оказаться первой на новом рынке. Поскольку такую мелкую рыбешку, как **Diamond** или **Creative**, за конкурентов она, разумеется, не считает, то можно сказать, что ее **Yepp!** действительно стал первым. **Samsung** подошла к проблеме создания плеера почти так же, как и **Creative**, полностью проигнорировав опыт **Diamond** в данном воп-

росе. 32 Мб предустановленной памяти, специальная модель с 64 Мб, возможность записывать на плеер голосовые сообщения в **ADPCM** (до 5 часов), стильный железный корпус, наличие **Docking Station** — все в точности повторяет контуры **Creative**'овского **Nomad**. Однако имеются и кое-какие отличительные особенности. Прежде всего, **Samsung** утверждает, что якобы благодаря новому процессору, осуществляющему декодирование сигнала, качество звука резко выше, чем у **Rio** или **Nomad**. Во-вторых, аппаратуры **Yepp!** выполнены качественнее, **LCD**-дисплей у них ярче, позволяет показывать название песни и даже (если в файл встроена эта возможность) вызывать листинги тестов. И это на одной строчке в конце записанных букв! К тому же, честно говоря, я не вижу особого смысла записывать возможность караоке в карманный проигрыватель. В общем, творение **Samsung** выглядит не хуже, но и не лучше, чем уже известные нам **Rio** и **Nomad**. Вопрос популярности устройства скорее будет лежать не в рекламной, а в ценовой политике компании в раскрутке **Yepp!** Цена-то как раз еще и не анонсирована, однако можно смело предположить, что у **Samsung** цены будут на 20-30 долларов ниже, чем у конкурентов. Вообще же говоря, я не удивлюсь, если уже через две недели мне придется объявить в очередных новостях о том, что к выпуску MP3-проигрывателей приступают **Sony**, **Matsushita** или тот же **Philips**. Хотя им пока и без MP3 хорошо. А вот вокруг знаменитого японского компьютерного гиганта **NEC** последнее время ходят всевозможные неприятные слухи. Касаются они, прежде всего, перспектив нового графического чипа **Power VR 250**, анонсированного уже более года назад и по плану уже обязанного появиться на рынке.

Загержимся ли Power VR?

После всевозможных задержек и подозрительного отсутствия как представления карт **Neon 250** на всевозможных компьютерных выставках, так и какой бы то ни было рекламы со стороны **NEC** и **Videologic** в наши дни уже начали закрадываться всевозможные подозрения. В двадцатых числах апреля большинство интернетовских новостных сайтов объявили, наконец, о том, что из-за постоянных проблем совместимости и выявленных конструктивных недостатков чипа его выпуск будет отложен до конца лета. При этом сообщалось, что информация исходит из официальных источников. Учитывая тот факт, что **Power VR 250** при всех своих достоинствах никак не может претендовать на титул «убийцы» **Voodoo3** или **TNT2**, подобная задержка запросто могла бы полностью погубить все возможные планы **NEC** по завоеванию хоть какой-то части рынка 3D-акселераторов. Самое интересное в этой истории то, что поначалу **NEC** отказывалась комментировать сообщения, а спустя неделю уже вовсю говорили о том, что все это полная чушь, и **Neon 250** уже буквально находится в двух шагах от прилавков магазинов. Забавно, не правда ли? Нам остается лишь подождать начала мая и убедиться во всем самим, а также выяснить, насколько хорош окажется новый **Power VR**. Кстати, о **NEC**. Буквально несколько дней назад компания объявила о своих намерениях ставить в свои высокопроизводительные домашние компьютеры акселераторы компании **3Dfx**, а именно **Voodoo3 3000**...

OEM: Успех на фоне прорыва.

Заметим, что целью выпуска облегченной платы **Voodoo3 2000** (с тактовой частотой чипа всего 143 МГц) **3Dfx** ставила именно OEM-рынок, иначе говоря, намеревалась поставлять платы по низким ценам многочисленным производителям компьютеров. Еще в момент памятной сделки о покупке **STB 3Dfx**, комфортно заняв нишу единственного поставщика карт **Voodoo** на рынке, начала ждать заказов от крупных поставщиков — **Dell**, **Compaq**, **IBM**, **HP**, **Micron** и других. И так и не дождалась. Ни один из крупных производителей не решился на то, чтобы поставить в свои компьютеры карты от **3Dfx**. Ирония судьбы — в тот самый день, когда **NEC** объявил о своем решении, компания **NVIDIA** сообщила, что ее платы на базе **Riva TNT** будут отныне устанавливаться во все домашние машины с процессором **Pentium III** от **IBM**, **Compaq**, **Gateway**, **Micron**, **Dell** и тот же **NEC**. Место оказалось занято, и схватка за OEM-рынок для **3Dfx**, похоже, закончилась, так и не начавшись. На сегодня все!

CU-News



ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

http://www.gameland.ru



Н

Half-Life продолжается

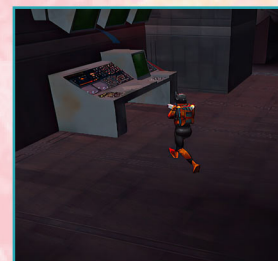
Десяткам и сотням тысяч игроков, в нетерпении готовым подпалить главный офис издателя любимого Half-Life, Sierra подготовила приятный сюрприз, который поможет им скоротать время до пришествия Half-Life II. Первый официальный expansion pack для игры, который будет называться **Opposing Force**, разрабатывается компанией **Gearbox Studios**, которая образована из бывших сотрудников **3D Realms** и **Ritual**. Еще интереснее тот факт, что раньше **Gearbox** назывался **Rebel Boat Rocker** и занимался созданием гениального творения **Prax Wars** для **Electronic Arts**. После того как могучая EA этот проект аккуратно прикрыла, авторы игры в полном составе переименовались и решили отныне жить на деньги Havas.

Главным героем в **Opposing Force** будет выступать один из тех солдат, которых некогда Гордон Фримен укладывал целыми отрядами. Интересно будет взглянуть, как разработчики попытаются заплести новую сюжетную линию внутри старой игры. Обещаний в их словах ничуть не меньше, чем их значилось в списках отличительных особенностей **Prax Wars**, однако на этот раз мы будем поосторожнее и верить на слово им не станем. Особенно в том, что касается даты выхода проекта. Пока Havas ограничивается прозаической «осенью». Что же касается Half-Life II, то над этим проектом Valve уже работает, и, разумеется, никаких деталей не распространяет. Точно известно лишь одно — никаких надежд на появление игры в этом году ни у разработчиков, ни даже у издателей нет. Рано еще.



7 Studios рвется в бой

Eric Yeo, главный дизайнер компании **Westwood Studios**, ответственный за создание таких хитов, как **C&C**, **Red Alert** и **Tiberian Sun**, совершенно неожиданно заявил о том, что он уходит из компании и намерен основать свою собственную игровую студию. Вместе с ним из **Westwood** ушел также один из продюсеров игр серии **Command & Conquer**. Интереснее всего тот факт, что буквально спустя день после этого объявления, отчалившая команда уже объявила о создании новой компании **7 Studios**, открыла свой **www**-сайт и чуть ли ни анонсировала первые проекты. Создается такое впечатление, что уход **Yeo** из **Westwood** был тщательно спланирован и не задел ничьих интересов внутри компании. **Eric** закончил работу над **Tiberian Sun** (который предположительно находится на стадии финального тестирования), и успел организовать свое собственное уютное гнездышко. **7 Studios** функционирует, оказывается, уже около года, и **Eric Yeo** на протяжении всего времени работал на обе компании. Первым проектом, скорее всего станет некая **RTS**, помимо этого **7**



Studios работает над не анонсированным пока проектом для **PlayStation II**. Сложно пока сказать, когда мы увидим все то, что приготовил для нас признанный мастер игрового дизайна, но, надеюсь, выставка **E3** прояснит ситуацию.

Battlezone II: Последние приготовления

Компания **Activision** начала активно продвигать в массы свой новый проект **Battlezone II**. Анонсированное еще прошлым летом продолжение одной из первых трехмерных стратегий строго говоря, таковым не являлось. Его создавала совершенно другая команда, на новом движке, с новым дизайном и новой концепцией игрового процесса. В результате от **Battlezone II** мы могли рассчитывать получить только «фантазию на тему», но никак не реальное продолжение знаменитой серии. И все же, у нас есть все основания полагать, что творение **Pandemic Studios** окажется отличной игрой. Разработчики сообщили о том, что некоторые странные перемены в политике **Activision** работу над этим проектом совер-



шенно не затронули, и что после первой публичной демонстрации игры на **E3** на всеобщее обозрение будет выставлена ее демо-версия. Финальный же релиз ожидается в июле-августе. Пока же мы можем лишь рассказывать вам о реакции на **Battlezone II** некоторых американских журналистов. А они отмечают невероятную проработку территории, шикарные деревья, интересные водные эффекты и отличную работу камеры.

GOD анонсирует список игр для E3

Молодое издательство **Gathering of Developers**, выпустившее пока что всего две игры (**Jazz Jackrabbit 2** и несколько более значительный **Railroad Tycoon 2**) постепенно начинает развертывать свою деятельность в полную силу. Уже на ближайшей выставке **E3** **GOD** представит шесть своих самых многообещающих проектов:

Nocturne/Terminal Reality — темная апокалиптическая авантюра на мощном полигональном движке.

Kiss: Psycho Circus и **FAKK2** — оригинальные и смелые проекты **Ritual Entertainment** во вселенной **Heavy Metal**.

Grand Theft Auto 2 — еще одно ярчайшее произведение, которое, правда, пока никто еще не видел. Учитывая популярность оригинала, можно смело ожидать чего-то совершенно особенного.

Max Payne — один из главных долгожителей **GOD** и финской компании **Remedy**, похоже, опять будет показываться лишь за закрытыми дверями избранным журналистам. Надеюсь вскоре расскажем вам о прогрессе игры за последние месяцы. :)

Fly! — Убийца **Flight Unlimited III** покажется во всей красе. Аккуратная физическая модель, отличная графика — чего еще нужно фанату гражданских авиасимуляторов?

Impressions анонсирует Pharaoh

Пожалуй, единственным сюрпризом **Sierra** за последние месяцы стал вот этот своеобразный анонс компании **Impressions**, автора незабвенного сериала **Caesar**. Вдоволь наигравшись с тематикой Древнего Рима, разработчики наконец-то переключили свое внимание и на некоторые другие эпохи. Начать было решено с самой зари цивилизации — Древнего Египта. Новая игра **Pharaoh** предоставит вам уникальную возможность побыть на посту руководителя египетского государства на протяжении двух тысяч лет, с **2700**



Monolith готовумся представумь LithTech2

Новое произведение компании **Monolith Productions** уже получило весьма широкую поддержку со стороны разработчиков, при этом новый движок пока еще ни разу не был продемонстрирован. **LithTech2**

обещает быть вполне качественной (и дешевой) альтернативой движку **Quake III Arena**, предоставляя едва ли ни больше возможностей, чем новое творение **id Software**. В **LithTech2** будет реализована поддержка **32**-битных текстур и рендеринга, что позволит, к примеру, практически без потерь цветового качества переводить в игровой процесс модели из пакетов типа **Softimage**. Более того, благодаря новой схеме рендеринга поверхностей, **LithTech2** позволит освободить производительность, отводившуюся ранее для кодирования

года до нашей эры до **700** года. Концепция игры со времен **Caesar III** осталась практически неизменной — управление государством происходит на двух основных уровнях — строительно-экономическом и глобально-тактическом. Однако в **Pharaoh** вам, вполне возможно, придется следить не за одним, а сразу за несколькими городами, постепенно развивая их инфраструктуру. Серьезное внимание отныне будет уделяться торговым связям с другими странами, а также следованию всевозможным историческим датам. В режиме кампании ваше государство обязательно пройдет те же этапы развития, что и настоящая древнеегипетская цивилизация. Издательство **Havas Interactive** помещает проект в списки хитовых, то есть помещает его в одну корзину с **Diablo II**, **Gabriel Knight 3** или **Half-Life 2**, так что пометку в календаре на октябрь месяца можно сделать определенно.

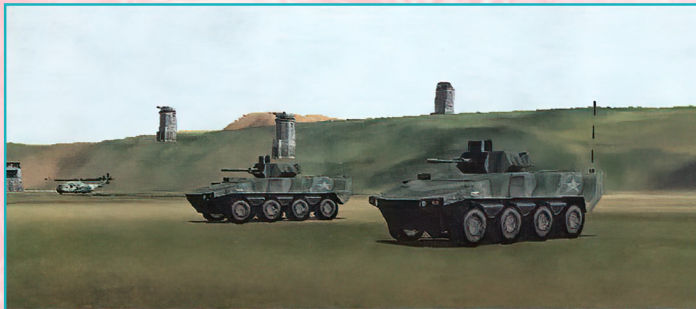


№10(43) - МАЙ 1999

ландшафта, на модели игроков/монстров и увеличение уровней дополнительными элементами. **LithTech2** наряду с первыми проектами на движке — **Shogo 2** и **Kiss Psycho Circus** — будут демонстрироваться на E3.

Maximum Overkill — Delta Force и Comanche в одном флаконе

Компания **Novalogic**, в свое время совершившая настоящую графическую революцию со своим воксельным движком, продолжает гнуть старую линию. Теперь, после взрыва интереса к ее же **Delta Force**, разработчики решили скрестить две самых популярных своих игры и наряду с этим сделать еще один шаг в развитии своей любимой **Voxel Space**. В **Maximum Overkill** можно как полетать на вертолетах и поездить на танках, так и побегать на своих двоих. **Novalogic** планирует довести multiplayer до уровня **Team Fortress**, одновременно строго придерживаясь своего фирменного полусимуляционного стиля. 32-битный цвет и невероятно детализованные модели должны показать технологии **Voxel Space** с совершенно новой стороны. **Novalogic** планирует выпустить игру в августе.



Nintendo анонсирует предварительный список игр, которые она намерена показать на E3.

И в этом списке вас поджидает пара приятных сюрпризов. Итак, смотрите **Command & Conquer 3D** — разработанная командой **Looking Glass** новая трехмерная версия классики от **Westwood**. **Donkey Kong 64** — Игра намечена к выходу в конце этого года и обещает стать самой визуально привлекательной игрой для **N64**. **Eternal Darkness** — Приключенческая игра в стиле **Resident Evil** от разработчиков **Legacy of Kain** — команды **Silicon Knights**. **F-1 World Grand Prix II** — продолжение популярной гонки от **Video System**. **Jet Force Gemini** — стильная стрелялка от третьего лица от **Rare**. **Kobe Bryant 2** — продолжение популярного баскетбольного симулятора от **Left Field Production**. **Mario Golf** — аркадный гольф от японской команды **Camelot** — создателей **Hot Shots Golf** и **Shining Force 3**. **Ogre Battle 3** — одна из самых ожидаемых стратегических ролевых игр этого года от команды **Quest**. Выйдет на самом большом в истории **N64** картридже. **Perfect Dark** — продолжение **Golden Eye**, и этим все сказано. **Pokemon Snap** — прикольная фотоохота с популярными **Nintendo**'вскими персонажами

Pokemon Stadium — мечта фанатов **Pokemon**'а. Все до единого монстра из этой игры соревнуются на аренах за звание чемпиона. **Ridge Racer 64** — лицензированная у **Namco** гонка, разработанная в США. **Riga** — Перспективная стрелялка от первого лица от **Bits Studios**. **Star Wars: Episode 1 Racer**. **StarCraft** — разработчик **Mass Media** обещает сделать со **StarCraft**'ом даже больше, чем **Looking Glass** сделала с **C&C**. В общем, **Nintendo** в этом году смогла подготовить, наверно, самую мощную линейку игр за последние пять лет. Молодец, **Nintendo**!

Sega анонсирует примерные даты выхода большинства игр, запланированных к выпуску в этом году на Dreamcast в Америке.

Сентябрь:

Castlevania — **Konami** (по слухам эта игра будет представлять собой классическую C, только с полигональными героями и задним планом). **Hydro Thunder** — **Midway** (гонка на катама-

ранах. Американцы ее почему-то очень хвалят). **Mortal Kombat Gold** — **Midway** (новая версия старой игры, представляющая собой четвертый **MK** с добавлением в него новых старых героев из **MK2**).

Ready 2 Rumble Boxing — **Midway**. **Sonic Adventure** — **Sega**. **Street Fighter Alpha 3** — **Capcom**. **Super Speed Racing** — **Sega**. **Virtua Fighter 3 TB** — **Sega**.

Октябрь:

Geist Force — **Sega** (стрелялка «на рельсах» в стиле **Star Fox**. Ее выход уже несколько раз откладывали, пытались довести ее до ума). **Power Stone** — **Capcom**. **Slave Zero** — **Accolade** (взявший неизвестно откуда перевод с PC вроде бы перспективной стрелялки от третьего лица на гигантских роботах). **Soul Calibur** — **Namco**. **Velocity: Trick Style** — **Acclaim**.

Ноябрь:

Marvel VS Capcom — **Capcom**. **NBA Basketball** — **Sega**. **NBA Showtime** — **Midway** (свежеобъявленная игра от создателей **NBA Jam**. Все очень красиво, динамично и совершенно несерьезно). **The House of the Dead 2** — **Sega**.

Декабрь:

Resident Evil Code Veronica — **Capcom**. **Shenmue** — **Sega**. К сожалению, этот список далеко не полный, и в нем пока отсутствует целый ряд официально анонсированных игр от таких издательств, как



Interplay (MDK 2), **Activision** (неизвестный проект, который будет анонсирован в начале мая), **Eidos** (мы уже видели **Fighting Force 2** на DC, но в списке его пока нет). Нет в этом списке и многих игр от самой **Sega** (где хотя бы **Sega Rally 2**, **Climax Landers**, **Blue Stinger**, **Metropolis**, **Floigan Brothers**, **NHL Hockey 2000** и секретная сетевая RPG?) и средних и мелких издательств. На все же эти вопросы мы, надеюсь, получим ответы на грядущей выставке E3. Там же мы вероятно и узнаем примерный список игр, подготовленный компанией к европейской премьере DC.

Из регулярных же **Dreamcast**'овских новостей нам осталось сообщить лишь следующее. Японское отделение **Sega** анонсировало выход в этом году новой приключенческой игры **The Mysterious World Troia**, в которой вам, в качестве телепортатора, придется совершить небольшое путешествие по таинственному древнему городу. Пока точно неизвестно, станет ли



эта игра очередной сумасшедшей фотоохотой или нечто большим, но мы обязательно еще вернемся к этому интригующему проекту.

Capcom ввогум всех в завлужение и анонсирует Resident Evil 3: The Last Escape.

Что происходит с **Capcom** — нам не понятно. Сначала он сообщает розничным торговцам о том, что намерен выпустить в конце года на **PlayStation RE: Nemesis** (о котором мы сообщали вам в прошлом номере), а вот теперь, уже в Японии, данная компания, вроде бы, объявила о выходе в конце этого года на **PlayStation** игры **Resident Evil 3: The Last Escape**. Что из этих двух сообщений было правдой, а что нет — пока неизвестно. Будем надеяться, что **Capcom** вскоре все расставит по своим местам.

Да, кстати, опять же из Японии до нас дошел слух, что **Capcom** приступил к разработке некой сетевой игры для **PlayStation 2**. Естественно, более точных деталей этого проекта нам пока неизвестно.

Munch's Oddysee анонсирована на PlayStation 2.

Руководитель команды разработчиков **Oddworld Inhabitants** сообщил журналистам, что его команда готовится начать разработку следующей игры из своей знаменитой серии **Oddworld** для следующей игровой приставки от **Sony**. Вместе с этим он заявил, что ждать ее выхода стоит не ранее 2001 года.

GT Interactive отказывается от публикации продолжения ToeJam and Earl.

Если кто еще помнит, первая игра из этой серии, выпущенная в начале 90-х годов американским отделением **Sega**, в свое время обрела чуть ли ни культовый статус. После этого команда ее разработчиков разработала ее продолжение, которое, увы, не ждал такой же успех, как у оригинала, а затем, выкупив у **Sega** все права на нее, анонсировала ее третью часть на **Dreamcast** и **N64**. Однако издательство **GT Interactive**, выразившее намерение выпустить ее в свет, недавно отказалось от своих планов. Так что теперь судьба этого проекта повисла в воздухе.

Takara анонсирует четвертый Toshinden.

Не знаю, радоваться здесь или плакать, но японское издательство **Takara** намерено в кон-

це этого года попытаться реабилитировать свою когда-то популярную серию игр **Toshinden**. Новая игра из этой серии, в которой будут полностью заменены все герои, разрабатывается той же командой, которая в свое время подготовила к дебюту **PlayStation** ее первую часть. Да, кстати, четвертая часть этой эпопеи появится также на **PlayStation**.

Eidos закупаем Fighting Force 2 для PlayStation и Dreamcast.

И, на удивление, эта игра оказывается весьма приличной и совсем не похожей на свою предшественницу. Это будет, скорее, настоящий action от третьего лица в стиле **Tomb Raider**, в котором вам придется не только драться, но также бегать, прыгать и стрелять. Ура! (шутка) Разработкой же этой игры, которая выйдет в октябре-ноябре этого года, занимается, как обычно, английская команда **Core Design**. Более подробную информацию об этом проекте вы узнаете в следующем номере нашего журнала.

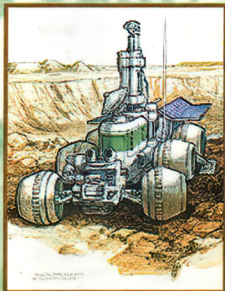
Psygnosis также представил свою линейку игр для E3.

Смотрите и радуйтесь. **WipeOut 3** — третья часть единственной действительно достойной серии игр от **Psygnosis**, с помощью которой данное издательство надеется восстановить в глазах общественности свою былую славу. Игра выйдет зимой на **PlayStation**. **Motocross Madness** — перевод **Microsoft**'овской игры на 32-битную консоль. **Formula 1 '99** — ничего не видел, ничего не знаю. **Kingsley** — бродилка/прыгалка/RPG для маленьких детей. Выйдет осенью. **Leggit** — непонятно что в жанре стратегии. Выйдет зимой 99. Также на стенде компании будут присутствовать **Metal Fatigue**, **Drakan**, **Tnt** — **Tricks and Treasures**, **Expert Pool**, **Panzer Elite**, **Hired Guns** и **G-Police Weapon of Justice**, даты выхода и новые детали которых пока неизвестны.

CU-News



Мыльная Maxis Опера Sim-...



Б

Был идея начать статью с послужного списка Maxis. Пусть и не полного. В конце концов, от этой идеи пришлось отказаться — это было бы уж чересчур эффектно. Все знают о том, что названия подавляющего большинства игр от Maxis начинаются с приставки Sim, все знают о том, что их много, но вряд ли кто-либо догадывается, насколько. В общем, с самого начала это может шокировать, причем шокировать неприятно. Большинство продуктов от Maxis кажутся совершенно бесцветными и одинаковыми. При этом, что они, вне всяких сомнений, все-таки разные. Каким образом компания сумела соединить в своем творчестве два несовместимых понятия — ответу на этот вопрос и посвящен настоящий выпуск X-Files.

В 1989 году Maxis выпустила SimCity, который впоследствии будет назван Classic. Первый проект компании обозначил всю дальнейшую ее судьбу. Впрочем, десять лет назад это была просто хорошая игра. Симулятор строительства города оказался необычайно прост по своей концепции, хотя игровой процесс оказался сравнительно сложным и насыщенным для своего времени. В общем-то игровые революции в те годы были не такой уж и редкостью, а потому SimCity был воспринят сравнительно спокойно. Хотя сейчас, конечно, становится понятно, что во многом Maxis оказалась первой. Первыми создатели SimCity старались быть и в дальнейшем, и им это даже время от времени удавалось, но только в самых невероятных, диких играх. Но десять лет назад была изобретена концепция и выработан стиль. Строить и развивать — эти слова, обозначающие цель всех sim-игр, могли бы стать названием целого жанра. После SimCity ребята из Maxis поняли, что они стоят перед огромной пещерой, забитой золотыми слитками. Достаточно было одной этой игры, чтобы впоследствии, не затрачивая больших ресурсов, создавать десятки коммерчески успешных продуктов. Ведь строить и развивать можно все что угодно. Мегаполисы, парки, небоскребы, больницы, садово-огородные участки, плодовоовощные базы, места общественного пользования, тюрьмы, порты и т.д. Чуть-чуть фантазии, чуть-чуть дизайна, побольше юмора — и перед нами очередная хорошая игра, которую никто не сможет назвать неоригинальной. В ней есть (или может быть) все, что так любит массовый пользователь, не особенно искушенный в компьютерных играх. Графика, идея, отсутствие крови и educational features. Проще говоря, образовательные элементы. В данном случае можно воспользоваться не самым удачным термином — креативная игра. То есть игра, в которой не нужно никого убивать и даже не рекомендуется что-либо уничтожать. А это, как ни странно, очень ценится. В общем, самым главным тут было не растеряться. И, что характерно, Maxis не растерялась.

SimLife

Почти сразу после SimCity Maxis замахнулась на глобальный и претенциозный проект, в котором развивать нужно было ни много ни мало, а целую экосистему. То бишь, фактически игрок, наверное, впервые выступал в роли господина Бога на вполне научном, атеистическом уровне. Впрочем, несмотря на то, уровень этот оставался все же достаточно примитивным. Да, мы

могли управлять генетическими процессами, «разрабатывать дизайн животных и растений», как пишут сами разработчики, а впоследствии подвергать их способности каким-нибудь необычным испытаниям. С графической точки зрения SimLife был практически ничем. Куча таблиц, схем и диаграмм. Многие ставят под сомнение и чисто игровые достоинства продукта: все было весьма занудно, затянато и, в принципе, малоинтересно. Таким образом, Mindscape со своими Creatures были первыми вовсе не в попытке симулировать жизнь на экране монитора, а в том, что им удалось несколько абстрагироваться от банальных табличек и цифр и чуть-чуть оживить действие. После SimCity игра смотрелась более чем странно... Но зато было очень удачное название.

SimEarth

Развивать Землю... Игра оказалась более целостная как с точки зрения идеи, так и с точки зрения графического исполнения. На протяжении десяти миллионов лет игроку предстояло мучить несчастную планету. «От одноклеточных бакте-

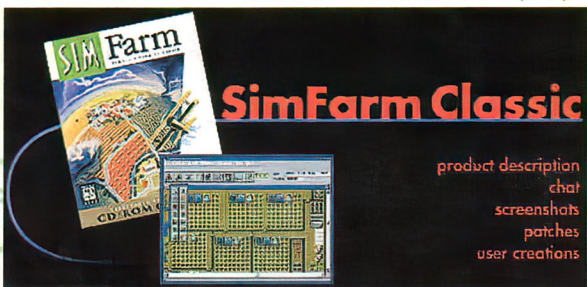
риосистему, не землю и даже не город, а маленький муравейник. Впрочем, разницы никакой. Нам стоит лишь отметить, что компания впервые сделала пробный шаг в сторону детской аудитории, и шаг этот следовало бы назвать вполне успешным. В настоящий момент Maxis имеет очень хорошую репутацию среди родителей маленьких американских геймеров, а это значит, что, как бы ни была изменчива игровая индустрия, положение компании будет всегда оставаться относительно стабильным.

Крайности — вот как можно охарактеризовать десятилетие работы Maxis. От претенциозного и глобального до мелкого и едва заметного — по этому пути компании предстоит пройти еще не

обычные декорации. Впрочем, после SimCity 2000 Maxis вошла в новую для себя роль, роль мэтра, который будет действовать очень последовательно и не метаться в смешных попытках исключить действия конкурентов. В конце концов, у мэтров должны быть конкуренты...

SimFarm

Игра, о которой хочется сказать, — продукт последовательных действий Maxis. Все очень правильно, четко, ясно и понятно. На этот раз игро-



рий до сверхцивилизации» — звучит красиво, хотя и не вполне отражает суть. Впрочем, еще не раз нам предстоит убедиться в том, что в sim-играх главным остается название, внешняя сторона дела или, по крайней мере, идея, не всегда доведенная до ума.

Два глобальных проекта от Maxis можно с трудом назвать играми. Разработчики словно специально бралась за те проекты, которые в то время невозможно было закончить. SimEarth фактически завершил первый этап боевого пути Maxis, у которых впереди был известный всем SimCity 2000. Однако раньше вышла еще одна игра, которая являет собой еще одну весьма интересную тенденцию...

SimAnt

С точки зрения современного развитого геймера — совершеннейший маразм. Ничуть не лучше многочисленных симуляторов охоты на оленей и бесконечных серий Barbie-игр, которые имели почти грандиозный успех в конце минувшего года. На самом деле SimAnt оказалась самой обычной игрушкой для детей. Или почти обычной. Принцип известен: строй и развивай муравейник. С маленькими вариациями. Maxis, что называется, спустилась с небес на землю, предложив игрокам в качестве объекта для заботы не

раз. Однако все эти постоянные метания разработчиков, попытки разработать весь потенциал столь удачно изобретенной концепции никак не повлияли на SimCity. Разработка первого продолжения первого хита для Maxis было весьма ответственным делом. На карту было поставлено фактически все. Потолки пещеры, забитой золотыми слитками, могли рухнуть в любой момент. Количество новаций, реализованных в игровом процессе, не всегда способны определить успех продукта, а в отдельных случаях могут сыграть и отрицательную роль. Микроменеджмент, изометрия, невероятно большой для своего времени многоаспектный игровой процесс — таков был SimCity 2000. Между тем, игра имела большой успех. Дело, наверное, и в том, что Maxis в очередной раз удалось сделать весьма простую и понятную игру, в которой главным действующим лицом был игрок, игрок-творец, художник и дизайнер. Между тем, SimCity 2000 стоит воспринимать не просто как очередной продукт от Maxis, а как попытку компании утвердиться на определенном этапе, чтобы, собственно, расти дальше. Попытку правильную и грамотную. Достаточно вспомнить, к примеру, SimCopter и Streets of SimCity — игры, которые ничего не значат без SimCity 2000. О них мы поговорим еще чуть позже. Между тем, успех хита от Maxis имел и некоторые отрицательные последствия. Далеко ходить не надо — вспомните тот же Theme Park от Bullfrog или Caesar от Sierra. Конечно, было бы наивно предположить, что Maxis за какие-нибудь пять-шесть лет удастся «застолбить» концепцию за собой. Для этого у компании просто не было ресурсов. С другой стороны было бы сложно соревноваться с SimCity 2000 в продуманности, красочности и идейности. Кроме того, он был значительно более нагляден — мы видели посетителей парка, с каждым из которых можно было пообщаться, пусть и на очень примитивном уровне. В SimCity 2000 мы видели только дома... Машинки в виде коротеньких полосок на дорогах не в счет —

ку предстояло «строить и развивать ферму». Экзотика выбранной темы была компенсирована глубиной ее проработки. Причем настолько, что игру можно было бы рекомендовать в качестве пособия для начинающих фермеров. Несмотря на то, что в SimFarm доминировал экономический аспект, очень часто игроку приходилось разбираться и в очень специализированных вещах. Что делают пестициды, как бороться с засухой и почему дохнут свиньи — это самые что ни на есть насущные проблемы в SimFarm. Впрочем, нельзя сказать, что разбираться во всем этом было абсолютно неинтересно. Напротив, очень интересно. Просто выглядело это слегка диковато. Сидеть перед экраном монитора, на котором с сумасшедшей скоростью бежали бараны с коровами (что вы хотите — реальный масштаб времени), вычислять прибыльность урожая и думать, чем лучше заниматься — выращиванием помидоров или разведением скота...

SimTown

Или SimCity для детей. Проще, ярче, доступнее и веселее. Ничего нового Maxis не делает, просто упорно продолжает завоевывать себе имя в ин-



дустрии детских развлечений. С пренебрежением к таким действиям компании относиться никак нельзя — в конце концов, они приносят деньги...

SimTower

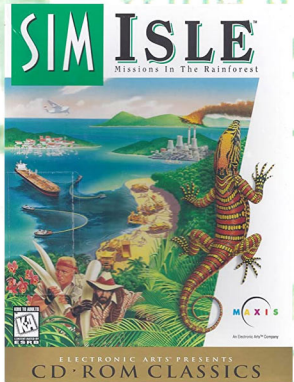
«Строить и развивать небоскребы». Если бы Maxis подумала о графической стороне дела,



могло бы получиться значительно лучше. Сама идея была хороша и свежа настолько, что сейчас некоторые разработчики пытаются повторить ее в своих проектах, которые, будем надеяться, окажутся более зрелищными.

SimIsle

«Строить и развивать курорт». И все те же графические проблемы. В целом, игра не особенно оригинальна, поскольку курорт по сути является тем же городом, но некоторые нововведения оказа-



лись очень забавными. Вспомнить, к примеру, террористов, которые были представлены в качестве одного из disasters...

SimPark

Позор, о котором лучше даже не вспоминать. Видно, последовательная пробиная политика Maxis все же дала

пожары, помогали в регулировании дорожного движения и перевозили тяжелобольных. В Streets of SimCity, который был опрометчиво назван клоном Carnageddon, мы катались по городу на какой-то машине, собирали ракеты и расстреливали своих оппонентов. И в первом, и особенно во втором случае отсутствовали всякие намеки на игру, как таковую. Но это не просто халтура Maxis (хотя, возможно, что что-то есть и в этом), которая понадеялась лишь на спасительную приставку Sim. Дело в том, что в обеих играх существовала возможность портировать города из SimCity 2000. Сейчас я не буду вдаваться в технологические подробности процесса, в котором можно к тому же найти массу недостатков и недоделок, поскольку все это не так уж и важно. Важно то, что благодаря одной такой маленькой feature игры стали интересными. Судите сами: мы строим город в SimCity 2000, который впоследствии оказывается полигоном для пусть и не очень разнообразных действий в SimCopter и Streets of SimCity. Достаточно того, что мы наконец-то могли взглянуть на свой город «изнутри». А чем мы будем заниматься в нем, в конце концов, не так уж и важно...

SimSafari

Нет-нет, и не думайте, что Maxis когда-нибудь перестанет выпускать игры для детей. Хотя SimSafari может показаться интересным или, по крайней мере, забавным и для всех остальных. В общем, все, как обычно, наглядно, просто, ярко

конкретной информации, никаких дат и цифр. К стати говоря, до сих пор неизвестно, что было раньше — слух о том, что SimCity 3000 будет трехмерным, или соответствующие действия разработчиков. Вполне возможно, что трехмерной игра стала только в результате давления широких масс, которые жаждали новых ощущений в новых измерениях. Так или иначе, спустя еще какое-то время появляются первые картинки и первая достоверная информация, которая, впрочем, была примерно так же скупа, как и раньше. Несомненно, ажиотаж вокруг Maxis повлиял на решение Electronic Arts, которая покупает компанию вместе с ее потенциальным хитом. К этому времени относится появление многочисленных preview в крупных игровых изданиях и на самых популярных игровых сайтах Интернета — Maxis начинает значительно более охотно делиться информацией. Информация, впрочем, была, по меньшей мере, странна — чудовищный по масштабам микроменеджмент, дикий трехмерный движок (нечто очень похожее использовалось в Streets of SimCity) и невероятная сложность. Если бы не Electronic Arts, для Maxis SimCity 3000 мог бы стать началом конца. Но у истории оказался вполне благополучный, хотя и очень смешной конец. Могучие представители гиганта игровой индустрии, глянув на творчество Maxis, у которой, возможно, начали прояв-



осечку. Theme Park от Bullfrog — этим все сказано. Игра еще не провальна, но уже крайне далека от успеха.

и, кроме всего прочего, энциклопедично...

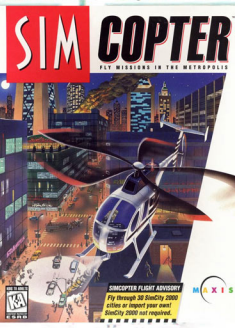
Слухи о SimCity 3000 появляются еще во времена, когда SimCity 2000 только набирает обороты. Не может Maxis, просто не может отказаться от продолжения сверхуспешной серии. С каждым годом слухи становятся все более и более оправданными и реалистичными. В конце концов, Maxis подтверждает то, что SimCity 3000 будет, стимулируя очередную волну фантастических слухов и предположений. Никакой

SimMars

Шок номер один. Maxis впервые покидает Землю и предоставляет игрокам возможность «строить и развивать» колонию на Марсе. Конечно, разработчики тут далеко не первые. Вспомните, к примеру, тот же Outpost, в котором, к сожалению, не был использован весь потенциал выбранной тематики. Будем надеяться, что SimMars с этой точки зрения окажется более успешной игрой. И для этого, кстати говоря, есть все осно-

SimCopter u Streets of SimCity

Не случайно эти игры оказались объединены, ибо представляют они, на самом деле, одно и то же открытие компании, которое было бы сложно переоценить. Думаю, что все уже знают, что ни SimCopter, ни, тем более, Streets of SimCity сами по себе не представляют никакой ценности. В SimCopter мы летали на каком-то вертолете по городу, тушили



ЧИТАЙТЕ В ЧЕТВЕРТОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА ХАКЕР

X-компьютер

X-почту доставляют
только Вампиры!

X-дизайн

Как кидают лохов при
покупке комплектующих

Web-броузер
Creative Inspire

Правила поведения в
общественных местах

Как поиздеваться
с реестром Windows

Как сделать
из своей home page —
страничку-убийцу.

Бедность не порок,
а способ шевелить
мозгами...

NetBus —
троянец-игрушка.

Хакерская группа КРЗ —
изнутри.

Как взламывают твой
акаунт в Интернет

Безопасность почты

Вся технология WAREZ

Эксклюзивное интервью
для X от WAREZ-ной
группы

ПилоWAREZ

SimSafari



вания.
Как ни странно, **SimMars** должен быть, кроме всего прочего, еще и реалистичной игрой. Говорят, что **Maxis** очень тесно сотрудничает с NASA, которая предоставляет сведения разработчикам относительно возможных трудностей, связанных с колонизацией Марса. Говорят также, что NASA финансирует проект в рамках програм-

концептуальными картинками, да обрывочными полуслухами, среди которых попадаются и окончательно фантастические. Говорят, к примеру, что **SimMars** может оказаться стратегией в реальном времени. Судя по всему, основой для этого предположения послужило известие о том, что в **SimMars** будут некие планетоходы и враги. Мне же остается лишь сказать обычное «поживем-увидим» и выразить надежду, что ситуация проявится на грядущем Е3.

познакомиться с девушкой, пригласить соседей в гости или, к примеру, попытаться добиться расположения незнакомой компании. Существует несколько версий того, как это будет происходить на самом деле. Версия первая — наиболее вероятная. Каждый из персонажей, в том числе и тот, за которого мы играем, состоит из десятков характеристик. В зависимости от наших действий эти характеристики будут меняться, и персонажи

будут соответствующие себя вести. Версия вторая: **Maxis** научит компьютер общаться с человеком. Хотя бы в пределах одной конкретной ситуации. В принципе, ничего невозможного, конечно, нет, но в это верится почему-то с трудом. Тут достаточно задать такой вопрос: а захочет ли человек оставаться в рамках той ситуации, в которой он оказался? Почему ему нельзя сказать то, что выходит за рамки сценария? Если нам будет предоставляться выбор реплик, то о свободе общения разговор не идет.

Вообще вопросов на данный момент значительно больше, чем ответов. Из каких характеристик будут состоять персонажи? Особенно в этом отношении интересуют физические параметры. Скажем, что мы должны делать, если наш герой вдруг захотел поесть? Вообще, каким образом будет реализовано управление? Когда требуется сверхвысокий уровень интерактивности?

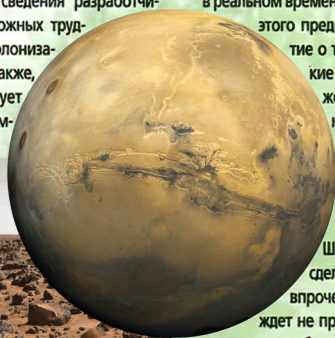
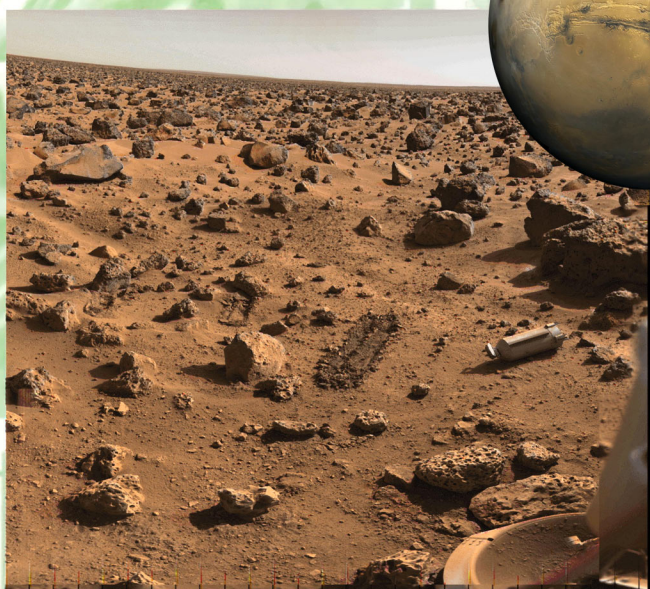
Графически, как вы можете догадаться, **Sims** ничего особенного собой представлять не будет. Все такое полигонно-изометрическое, то есть очень стандартное и не очень красивое. Судя по всему, будет очень много табличек, диаграмм и цифр.

В общем, проект странный и необычный во всех отношениях, и нам остается лишь удивляться, каким образом **Electronic Arts** позволила **Maxis** начать разработку **Sims**. Но посмотрим, что из всего этого получится. Мне, например, очень хочется, чтобы у **Maxis** все получилось. Будем надеяться, что так и будет.

Закончить статью можно было бы каким-нибудь программным выводом, однако его и в помине нет. **Maxis** меняется, меняется совершенно непредсказуемо и вне всякой зависимости от игровой индустрии. Вместе с ней меняются и игры. **Sims** и **SimMars** — два проекта, которые поражают любого, кто хоть немного знаком с прошлым **Maxis**. А что будет дальше?

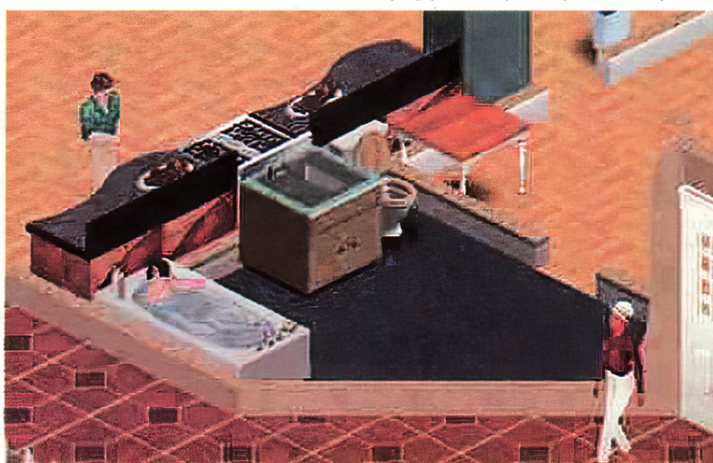
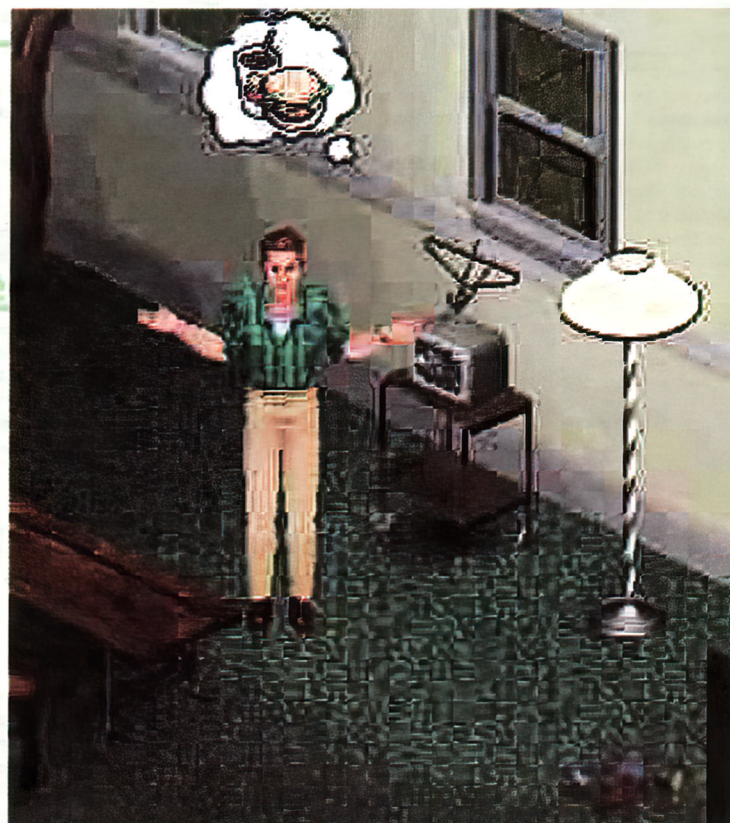
CU-X-Files

SimMars



Sims

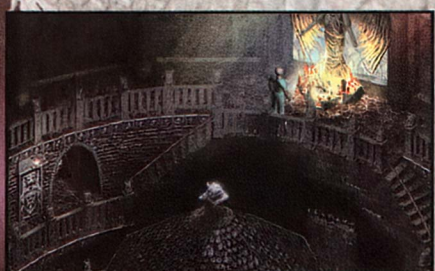
Шок номер два. Если **Maxis** сделает то, что она обещает (что, впрочем, очень сомнительно), нас ждет не просто революция игровой индустрии, а глобальные социальные изменения. Если говорить о программе-максимум, которую создали разработчики, то тут подошли бы слова, сильно напоминающие рекламный слоган: «Все то, что вы не можете сделать в реальной жизни, можно сделать в **Sims**». Программа-минимум: разработка сложных жизненных ситуаций, в которых игрок получает практически абсолютную свободу. Многие в отношении **Sims** говорят уже о новом жанре — мыльная опера. Судя по всему, речь идет о моделировании сцен, знакомых нам по сверхпопулярным бразильским и мексиканским сериалам. На экране монитора с непосредственным участием самого игрока это может смотреться более порядочно. **Sims** будет похож на сборник сильно укороченных, но очень интерактивных квестов с великим множеством вариантов развития событий. Это один из самых сложных, но не всегда актуальных экспериментов с искусственным интеллектом. Как, к примеру, **Tresspasser**. Дай Бог, чтобы **Sims** не был таким же провальным проектом. Ситуации, в которых придется действовать игроку, будут весьма разнообразны. Нам предстоит



мы популяризации освоения космоса среди потенциальных налогоплательщиков. Шутка. Впрочем, в каждой шутке есть доля правды, и, возможно, предоставляемые сведения именно так и стоит воспринимать. Увы, пока нам приходится довольствоваться лишь теми несколькими

Maxis | PR

© 1999 Ele



В этой игре все наоборот: бред - это нормально, а нормальное - бред. И в этом бреде мечется израненный разум главного героя, и этот бред мастерски нагнетается с уровня на уровень. Сверхзадача каждого уровня - вернуть один из фрагментов утраченной памяти. Вид в игре - от третьего лица, в изометрии.

более 80 искусно анимированных обитателей безумного мира

полная иллюзия реальности происходящего

идеально проработанный сюжет

10 непохожих друг на друга "кресовых" уровней

совершенное качество звучания

более 50 часов непрерывного геймплея

БЕЗУМИЕ

НАДЕЖДА...

УЖАС

...и стремление вернуться в реальность, от которой тут же хочется спрятаться. Надо заставить себя вспомнить то, о чем лучше было бы забыть. Удушающая атмосфера города, где снаружи все в порядке, а внутри, за веселенькими фасадами, - зло и ужас.

Поторопитесь!

Скоро начнется невообразимое, и все пациенты, которые не успели умереть раньше...

ШИЗАРИУМ Sanitarium



www.nd.ru/shiza

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по адресу: Москва, Ломоносовский пр-т, д.31, кор.5, тел. (095) 932-6178, sale@nd.ru. Любое количество дисков можно заказать по тел. (095) 147-5508, zakaz@nd.ru. Зарегистрированные пользователи получают диски по льготной цене. Доставка по Москве - бесплатно! Служба технической поддержки для зарегистрированных пользователей: тел. (095) 147-1338, support@nd.ru www.nd.ru

Рекомендуемая розничная цена - 400 руб.

ПОРАДУЙ СЕБЯ НОВЫМ ДИСКОМ!

Unreal Tournament

Платформа: PC Жанр: 3D-action

Издатель: GT Interactive

Разработчик: Epic

Онлайн: www.unreal.com

Дата выхода: лето 1999



В

ы никогда ни задумывались, господа, почему вам нравятся 3D-шутеры? Отчего всякий раз при виде выплывшего из недр Интернета скрина из неведомой вам игры, в правом нижнем углу которого торчит, покачиваясь, нечто увесистое, так сладко замирает ваше сердце? Замечали ли вы, господа, с каким трудом отрывается ваш взгляд от всех этих удивительной красоты картинок, в центре которых случайно залетевшей мошкой сидит тоненький крестик прицела? Почему так мучительно тянется время, отделяющее вас от того вечернего часа, когда вы с чистой совестью сможете, наконец, запустить милую вашему сердцу программу и ощутить в своих виртуальных руках приятную тяжесть металла? Тысячу раз не правы те, что считают вас людьми грубыми и жестокими. Будем снисходительны к ним, ведь Бог просто не дал этим несчастным то, чем он щедрой рукой наделил нас с вами. Им, гагарам, недоступно, как некогда сказал классик, хотя и несколько по другому поводу. Им не дано понять утонченной эстетики боя. Им не дано

Вне зависимости от того, кто победит в конкурентной борьбе, Unreal Tournament или Quake3 Arena, рассматриваемая игра станет ЯВЛЕНИЕМ, настоящей ВЕХОЙ на пути развития жанра. О дивный новый мир!

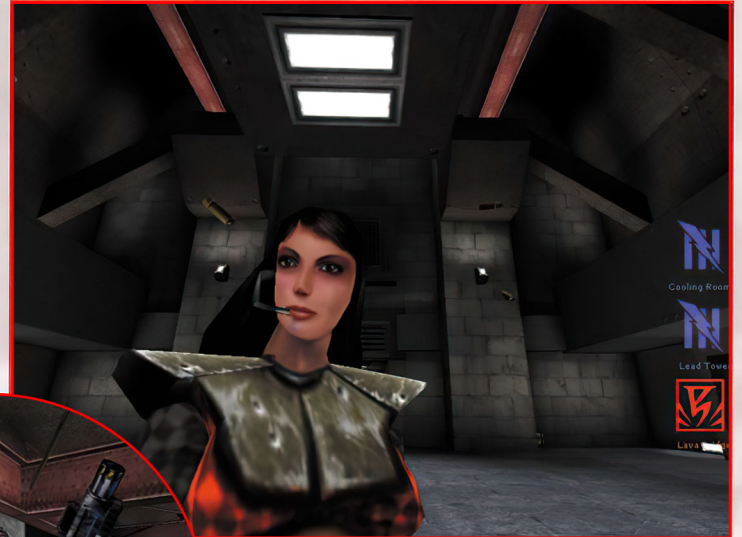
бирается сделать это вновь. Новый, и, возможно, лучший мир будет называться Unreal Tournament.

Все мы помним, чем нас поразили Unreal. Первое и основное — это атмосфера. Без нее все остальное просто теряет свой смысл. Без атмосферы нет игры. А с атмосферой в Unreal дела обстояли, прямо скажем, неплохо. Многие наши собраты по жанру так и не смогли до конца осознать, что, прежде всего, Unreal — это небывалой красоты и убедительности сказка. Мир-сказка. И только во вторую очередь — жесткий 3D-шутер. Сказка про две луны и два солнца, про переливающиеся, искрящуюся, светящуюся изнутри живую воду, про странных, похожих на журавлей орлов. Сказка про пальмы, горы и ущелья, про развалины космических кораблей и живописных храмов. Сказка про оскверненное захватчиками четырехрукое Распятие. Сказка про некогда такой близкий, а ныне навсегда потерянный рай. Сказка про утлые хижины, древние замки и про живущий в них забавный глупый народец Нали, тяжко страдающий под гнетом злобных и беспощадных Skaarj-ей, этих невыносимо прекрасных исчадий ада. Да, Unreal, как, пожалуй, никакая другая игра, смог донести до наших умов и сердец возвышенную эстетику зла. Skaarj — дикий, чрезвычайно опасный и разумный зверь, он одновременно и ужасен, и прекрасен. Не досаду и раздражение вызывает смерть от его руки, но чистый, от самого сердца исходящий восторг и преклонение, преклонение перед его злобным разумом, перед его первобытной мощью, ловкостью и жестокостью.

Второе, что прямо-таки бросалось в глаза — это движок. Его невиданная доселе мощь позволяла и позволяет Unreal'у легко и уверенно перемалывать в реальном времени уровни воистину потрясающих размеров. Я не ошибусь, если скажу, что, вырвавшись на просторы Unreal, мы впервые смогли не только вздохнуть полной грудью, но и расправить крылья. Настоящий страх высоты на краю пропасти. Настоящее чувство свободы движений. Настоящий, большой и неведомый мир вокруг нас, настоящие небеса с настоящими солнцами над головой. Этого не было нигде и никогда, и мы с вами с жадной радостью вкушали эти прелести.

За движком следовала и его всегдашняя спутница — графика. Сияющая световыми переливами вода. Небо, не расписанный маляром-авангардистом низко нависший над головой потолок, но настоящее, бескрайнее и величественное чужое

небо чужой планеты, при одном лишь мельком брошенном взгляде на которое на нас волной накатывала ностальгия по столь далекой от нас Земле. Фрески на стенах древних храмов, которые так хотелось погладить рукой. Сейчас, по прошествии почти года, сияющими нимбами вокруг разноцветных светильников уже никого не удивишь. Но тогда и это было для нас ново. А туман с зеркальными поверхностями до сих пор остаются Unreal-овскими ноу-хау.

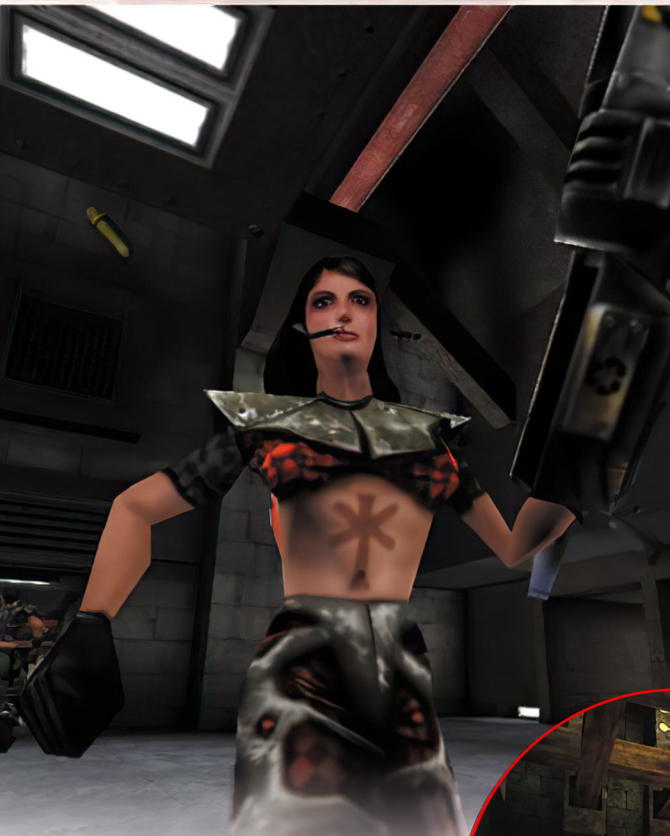


Затем, разумеется, шли Botmatch и Deathmatch. И если первый изначально был в Unreal явлением выдающимся (встроенный в игру Botmatch! Просто, как и все по-настоящему гениальное!), то второй, увы, был приемлем лишь при игре по локальной сети. Крайне бездарное качество реализации игры по Интернету поразило нас, пожалуй, не менее, если не более всего, перечисленного выше и, поразило, увы, в несколько ином смысле этого слова. И то, что данная проблема была окончательно исправлена известным патчем 220 лишь в декабре прошлого года, привело к тому, что за

это время сетевой Unreal успел уже навсегда лишиться большей части своих потенциальных поклонников.

Далее, искусственный интеллект наших врагов. Что бы там ни наговаривали на Half-Life его горячие поклонники, сующие нам под нос свой спецназ, злобный разум Skaarj-ей уступает лишь умственным способностям некоторых ботов, и, безусловно, в среде всех имеющихся монстров (а не ботов), во всех имеющихся на сегодняшний день играх, остается непревзойденным. Ну а каковы боты в Unreal-овском Botmatch, мы все хорошо знаем. Эти электронные ребята, конечно, туповаты (бот он и есть бот), но все же далеко не просты.

Чем же собирается поразить нас Unreal Tournament? Что же еще может сказать нам он, чего не смог или не успел сказать Unreal? Да, по большому счету, то же самое.



испытать то неистовство чувств, ту бурю эмоций, что так знакомы и желанны для нас с вами. Они, существа этого мира, не такие, как мы. Мы, господа, не от мира сего, и в этом заключены все ответы. В существе из грубой материи мире мы лишь существуем; жизнь же наша, жизнь в полном смысле этого слова, протекает в мирах иных, неизмеримо далеко отсюда. Наших миров много, и день ото дня их становится все больше. Каждый из нас среди них может найти себе тот, что ему особенно по вкусу.

Компания Epic (бывшая Epic Megagames), некогда ослепившая нас с вами своим потрясающим миром под названием Unreal, со-





здорового смысла не лишать нас этой возможности. И, по большому счету, не так уж важно, будут ли наши «домашние» противники вновь и вновь возрождаться на определенных местах одного и того же уровня или же они погибнут окончательно и бесповоротно, а также будут ли разные уровни игры следовать один за другим, повинуюсь некоему плану, который принято называть не совсем уместным здесь словом «сюжет». Сингл является синглом исключительно потому, что настоящий, реальный игрок в нем только один. А то, как выглядят его виртуальные противники, насколько их техника и стиль игры похожи на человеческие, умны они или же, наоборот, глупы — это уже совсем другие вопросы. К ним и перейдем.

Искусственный интеллект в **Unreal Tournament** будет очень хорош. Это ясно, как день, ясно уже сейчас. И дело здесь даже не в том, что электронный разум наших врагов, который и в самом **Unreal** не лыком шит, будет значительно улучшен, алгоритмы исправлены, а глюки удалены. Дело в чело-



И, между прочим, это будет совсем не так уж мало! То же самое, только намного больше и лучше. Так клятвенно обещают разработчики.

Для иллюстрации последнего утверждения мы бегло пройдемся по всем перечисленным выше пунктам в применении их к **Unreal Tournament**. Правда, сделаем мы это несколько в ином порядке.

Прежде всего, совершенно неверны часто произносимые слова, что **Unreal Tournament** будет-де чисто сетевой игрой. В двух готовящихся к выходу и наступающих друг другу на пятки играх нового типа — **Unreal Tournament** и **Quake3 Arena** — будет



сингл, и об этом ни в коем случае не стоит забывать. И то обстоятельство, что сингл этот будет заключаться в борьбе с ботами, а не с привычными нам монстрами, ни в коей мере не может превратить его в мультиплеер. Если вы серьезно играли в **Unreal Botmatch**, то должны понимать, что я имею в виду. Дело здесь даже не в том, что «многие люди, как в нашей стране, так и в Америке, имеют ограниченный доступ в Интернет или не имеют его вовсе и посему вынуждены драться лишь с виртуальными противниками-ботами» и т.п. Дело в том, что когда человек один, он всегда имеет возможность почувствовать себя героем, да и быть таковым в действительности! Слева Богу, разработчики из Эрис это понимают, и им хватило

века, который этим занимается. Его имя — Стивен Полж, а славен он тем, что в свое время наделил разумом самого Рипербота. Сочетание Стивен Полж + Эрис с неизбежностью должно привести к восхождению искусственного интеллекта в **Unreal Tournament** на принципиально новую ступень качества. Те немногие счастливицы, что удостоились великой чести потестить UT-ботов, единодушны: эти боты совершенно неотличимы от людей. Дескать, действуют они не абы как, но тактически как люди; и оружием они умеют пользоваться как люди, и инвентарь они не только собирают, но, сообразно обстоятельствам, используют как люди. Даже индивидуальные, отличающие их от своих собратьев, черты характера, особенности стиля, любимое оружие они имеют как люди! Ну совсем как люди! Лично я с отношением к подобного рода восторгам с большой долей скепсиса. По мне так вполне смоделировать игру человека теоретически возможно лишь в том случае, если этот человек — дебил от рождения. Да и тогда вряд ли. Это какими же, позвольте полюбопытствовать, алгоритмами можно ввести в электронные



мозги тот замечательный элемент разумной непредсказуемости, что столь очевидно и разительно отличает человека от его ближайшего родственника — обезьяны? Этого не может быть, потому что этого не может быть никогда! Впрочем, я не программист, а Стивен — парень не промах. Поживем — увидим. Благо, уж не долго осталось.

Но перейдем к не менее важной стороне готовящейся игры. **Unreal**



Tournament обещает быть весьма и весьма впечатляющим по сети. Эрис не наступит на одни и те же грабли дважды, это совершенно очевидно. Ясно это как из вышедшего уже довольно давно патча 220 (где мы смогли, наконец, увидеть нормальный сетевой **Unreal**-ный код, в возможности появления которого начинали уже серьезно сомневаться), так и из того факта, что, несмотря на наличие сингла, игра эта все же будет ориентирована на мультиплеер. Вы только представьте себе на секунду, господа, какой сокрушительный провал постиг бы ориентированную на мультиплеер игру, если бы именно с мультиплеером у нее все было бы не на высшем уровне? Да тогда Эрис-ов просто предали бы суду лynch! Им и не остается ничего другого, как сделать для нас, любителей выпустить ближнего кишки, действительно отличную игру.

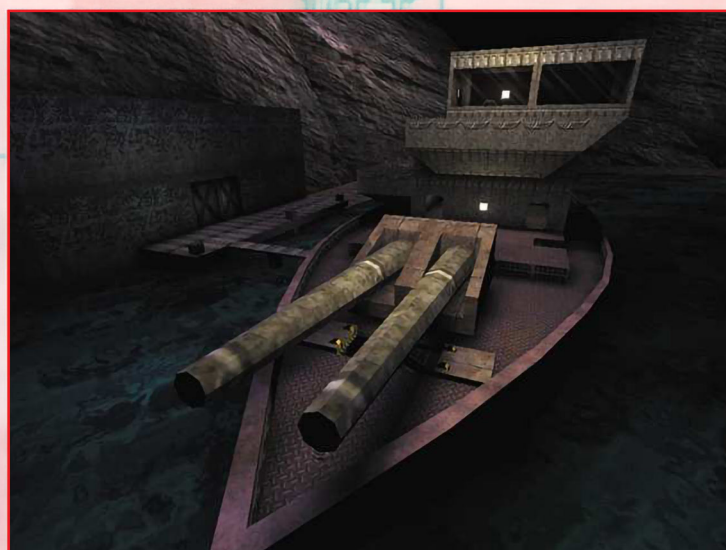


Будучи прямым потомком **Unreal**-ного, этот мир не только красив, но и жесток. В нем стреляют. В новой игре нам, разумеется, предлагают и новое оружие. Новую «единицу» (теперь это будет нормальный пистолет, из которого можно будет даже убивать); новую **GESBioRifle**; новую **ASMD** (кто не знает третьего способа стрельбы из **ASMD**, тот настоящему не знает, что такое **Unreal**), на-



ываемую теперь ShockRifle; новый RazorJack, сменивший имя на Ripper; и новый FlakCannon. Из некоего незнакомого нам пока еще устройства по имени Redeemer (Warhead Launcher) мы теперь сможем стрелять управляемыми ракетами со встроенными в них телекамерами (!). И это, похоже, будет по-настоящему весело! Равно как и возможность пострелять из больших стационарных орудий. Представляю, какая к ним будет стоять очередь. Информация об остальных видах грядущего оружия скудна, противоречива и недостоверна. Доподлинно известно разве что о наличии в Unreal Tournament одного весьма странного устройства под названием Translocator. Этот прибор может в мгновение ока перенести вас (или вашего противника — на выбор) в заранее намеченную точку уровня, где вам загодя надлежит установить указатель. Скажем, в случае чего вы одним нажатием кнопки телепортируете себя на патроны к любимой пушке или на большую кучу здоровья, а врага, соответственно, — в озеро лавы. Вдруг он не выплывает? Здесь главное не перепутать: детям — мороженое, бабе — цветы. Уже предвкушаю массу забавных ситуаций, связанных с Translocator'ом. И сразу предвижу вопрос бывшего человека, за плечами которого не одна сотня фрагов: прижуждается ли очко человеку, утопившему ближнего своего в лаве? Или же фраг снимается с утопленника, а утопитель получает

в награду лишь жизнь и огромное моральное удовлетворение? Не знаю. Ждите. Далее нам предлагают, помимо классических Deathmatch (новое название этого увлекательного процесса — Tournament Deathmatch), Teamplay (Tournament Team Deathmatch), Team Fortress (Assault, коротко и звучно) и Capture the Flag, а также еще парочку новых видов игры: Last Man Standing и Domination. В Last Man Standing победителем оказывается не сильнейший, но умнейший. Каждый игрок имеет некоторое фиксированное количество жизней, по израсходованию которых игра для него заканчивается. Смысл в том, чтобы продержаться дольше остальных. По-моему, интересно. Что же касается Domination, то это — вариант командной игры, где команда должна в течение некоторого весьма непродолжительного времени удерживать под своим контролем несколько специально отмеченных точек уровня. Побеждает самый жадный. Пожалуй, слишком мудро и несколько смахивает на бейсбол, игру, глубоко чуждую нормальному русскому человеку. Но попробовать стоит. Сказочная атмосфера Unreal не исчезнет, но расцветет с новой силой не только в новых видах игры, но в первую очередь на специально построенных для Unreal Tournament 32-х уровнях. Вот где знаменитая Epic-овская фантазия развернулась в полной мере! Центральная тема пересечения древней цивилизации Нали и высокотех-

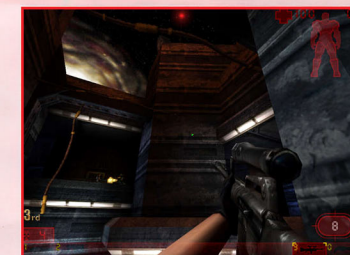


нологичной культуры агрессивных Skaarj-ей будет продолжена. К сожалению, самих Skaarj-ей в Unreal Tournament не будет. Но разве можно из игры, где каждый камень пропитан их присутствием, вытравить дух этих великих воинов? Еще очень долго их леденящий душу могучий рык будет звучать у нас в ушах всякий раз, когда мы, озираясь по сторонам, осторожно будем заходить в очередное подземелье очередного замка! Небо в игре станет еще более (неужели это возможно?) настоящим, вода — еще более флюоресцирующей, а пропасти — еще более бездонными. Появятся и модные ныне «погодные явления».

Уровень — мчащийся с бешеной скоростью поезд плюс прилетающий к нему вертолет, из которого с радостным гиканьем десантируется штурмующая команда. Уровень — парусник, плывущий в безбрежном океане. Уровень — висящая в пространстве металлическая этажерка в форме пирамиды гигантских размеров. Уровень — угнездившийся на неприступной горе замок. Эти уровни бесполезно описывать. Их надо увидеть и полюбить. В Epic умеют делать уровни. Да будет так.

Ну за что, за что нас обвиняют в кровожадности?! Заходишь, бывало, на какой-нибудь DmAriza, чтоб пейзажами, значит, полюбоваться, да на воду в задумчивости посмотреть. А вокруг тебя сразу кто-то с пушкой танцевать начинает... Как вам это нравится, господа? Продлись, продлись, очарование! Не жестокость это называется, а необходимая самооборона. Да вы сами-то, господин ханжа, что обычно делаете, когда к вам вечером на улице пристают хулиганы, а в паре метров от вас за урной валяется гранатомет? Милицию зовете? Не смешите!

Известный движок станет еще мощнее, и в немалой мере благодаря известному приему, заключающемуся в составлении далеких объектов из намного меньшего числа полигонов, чем близких. Одно только это, само по себе, должно дать существенный прирост в производительности. Который, впрочем, будет, по всей видимости, полностью съеден новой удивительной графикой, новыми текстурами и все теми же колоссальными размерами. Да и черт с ней, с производитель-



ностью. После Trespasser'а нас уже ничем не испугаешь! Главное, чтобы дух захватывало! Кстати, о текстурах. Известная технология сжатия текстур от S3, называемая S3TC, просто не могла пройти мимо Unreal Tournament. Общий объем развернутых текстур в UT равняется одному гигабайту, который спасительная чудо-технология сжимает до каких-то трехсот мегабайт. Интересно, сколько места будет занимать игра на жестком диске? Опасения становятся еще более обоснованными в свете имеющейся достоверной информации, что игра планирует разместиться на двух дисках. Я уже начинаю волноваться. Страсть как не люблю удалять с винчестера старые, милые моему сердцу, игры.

Подводя итог этому обзору несуществующей еще пока игры, можно с уверенностью заключить, что в ее лице нас ожидает нечто действительно выдающееся. Вне зависимости от того, кто победит в конкурентной борьбе, Unreal Tournament или Quake3 Arena, рассматриваемая игра станет ЯВЛЕНИЕМ, настоящей ВЕХОЙ на пути развития жанра. О дивный новый мир!

CU-XUTP



Warlords Battlecry

Платформа: PC Жанр: real-time strategy

Издатель: Red Orb Entertainment

Разработчик: Strategic Studies Group

Онлайн: www.redorb.com

Дата выхода: ноябрь 1999



П

опросите сто человек назвать их самые любимые классические стратегии. Девяносто девять, как один, ответят: Civilization. Восемьдесят покачают головой и вспомнят Heroes of Might & Magic. А пятьдесят, задумчиво почесав затылок, объявят о своей неугасимой любви к Warlords. Итак, фавориты определены. Три популярнейших игровых сериала, три законодателя традиций жанра, три в чем-то схожие судьбы... Многие хиты прошлых лет оказывались благополучно забытыми, если по ним вовремя не издавался очередной секвил, но этой троице грех жаловаться на внимание разработчиков. Классическая Civilization от Сиды Мейера совсем недавно получила свое «продол-

Но факт остается фактом: старый Warlords приказал долго жить, а ему на смену приходит принципиально новый продукт под уже известной торговой маркой. Радоваться этому или огорчаться, каждый будет решать сам за себя. Ну а пока вот то немногое, что известно на сегодняшний день о новом проекте...

Последним писк моды, наравне с трехмерностью real-time стратегий, можно считать появление в них некоего «ролевого элемента», согласно которому герои (а зачастую и обычные войска) наделяются классами и навыками, которые растут и развиваются по ходу игры, превращая зеленых новобранцев в матерых ветеранов.

Warlords Battlecry не станет исключением: герои — представители различных рас — изначально будут поделены аж на шестнадцать классов, а списки способностей и навыков смогут позавидовать многие RPG. И теперь главная задача для разработчиков — сделать так, чтобы вся эта система действительно работала и при этом не слишком мешала самому игровому процессу.

Ресурсы, такие как металл, камни, кристаллы и золото, по-прежнему поступают к нам автоматически с каждой захваченной территории, и можно, не размениваясь на всякие мелочи вроде захвата шахт, целиком посвятить себя ведению боевых действий (что, в общем-то, весьма нехарактерно для большинства RTS, в которых добыча средств к существованию стала утомительным, но, увы, неизбежным ритуалом). Но зато сражаться мы будем по всем канонам военной стратегии. От warlords'овского «навалились и навалили, потому что нас было больше» не осталось и следа, отныне есть все: различные формации, атаки, отступления и много-много крови на сказочно красивой земле (трупы, кстати, через какое-то время будут милосердно исчезать с поля боя, оставляя нам на память лишь аккуратненькие чистые скелеты).

Магическая система Warlords Battlecry включает в себя восемь традиционных Школ и более восьмидесяти заклинаний, честно поделенных между «плохими» и «хорошими». Согласно заверениям художников, любое применение магии окажется не только полезным, но и весьма красивым событием. Вообще-то судить о графике пока что рано, но скриншоты говорят сами за себя, а разработчики торжественно обещают кучу всяких прелестей вроде particle effects и динамического освещения — есть все основания полагать, что, как минимум с графической точки зрения, Warlords Battlecry окажется игрой весьма и весьма достойной.

Сражаться с врагами нам предстоит на протяжении одного большого сценария, который, к слову сказать, состоит из шести частей и позволяет



принимать сторону как «хороших», так и «плохих» обитателей вселенной Warlords. Для фанатов готовится и редактор сценариев, который позволит не только создавать и редактировать отдельные миссии, но и составлять из них свои собственные кампании. Ну а multiplayer-режим даст возможность сразиться сразу четверым игрокам на любой из карт.

Warlords вступает в доселе неизведанную для себя область — становится real-time стратегией. Можно бесконечно долго сокрушаться по поводу

гибели традиций старейшего игрового сериала, но вместе с тем все понимают: перемены были необходимы, хотя, быть может, и не столь радикальные. «Король умер, да здравствует Король!» Пожелаем разработчикам удачи, и пусть в ноябре они порадуют нас выходом новой по-настоящему оригинальной игры — Warlords Battlecry. И кто знает, быть может не за горами уже и традиционные Warlords 4.

CU-XUTP



Braveheart

Платформа: PC Жанр: Strategy

Издатель: Eidos Interactive Разработчик:

Red Lemon Studios

Онлайн: www.redlemon.com

Дата выхода: июнь 1999



X

орошо. Но для начала вам понадобится шотландский кильт и немного голубой краски. В принципе, кильт может заменить и обычная юбка из клетчатого материала, экспропрированная у прекрасной половины человечества. Однако дабы не быть заподозренным в транссексуальных наклонностях (окружающие могут не урвать подлинных мотивов ваших действий), можете заменить юбку обычным полотенцем. И, как только вы покрасите половину лица в голубой цвет, можно будет приступать.

Теперь... нет, не расслабляйтесь! Откройте пошире глаза, сосредоточьтесь. Внимательно вчитайтесь в эту страницу, в эти строки, фразы и буквы! Я буду считать до десяти. Когда я окончу счет, вы переживете второе рождение. Итак, я начинаю... Раз! Пришло время окунуться в историю. Взгляните на часы, концентрацией мысленной энергии заставьте стрелки остановиться. Усиливем воли поверните время вспять... Стрелки начинают вращаться в обратном направлении, время несет-

Вы оставили все свои занятия и читаете этот раздел. Для чего? Не для того ли, чтобы отвлечься от мрачной действительности окружающего мира, порождающего одну лишь головную боль? Если так, то вскоре вы узнаете, что создается в настоящее время, для того чтобы дать пищу серым клеточкам вашего мозга. Они изголодались по работе, они хотят жить, они хотят новую стратегию!



роль, Эдвард I, полагал, что корона английского престола маловата для его чрезмерно большой головы, и присоединение Уэльса показалось ему недостаточным. Он заблуждался, наивно полагая, что причиной тому является обилие мозгов. На самом деле, его голова оказалась подвержена воспалительным процессам (в свою очередь явившихся следствием сырого английского климата), вызвавшим увеличение черепной коробки — ну скажите на милость, кто же рискнет бросить вызов Вам, великому и всемогущественному? Оптимальным решением для Эдварда Первого было бы падение ниц всех лидеров шотландских кланов с просьбой присоединить их скромные владения к могущественному английскому королевству. Однако они слишком «глупы», чтобы понять это (ну что поделаешь, AI). А потому... Англичане спалили ваш дом, выпили ваше пиво и отформатировали винчестер. Вы ненавидите англичан!

Три. Довольно историй, обратимся

ся назад, вас унесит далеко, вы преодолеете сотни лет и тысячи километров. Теперь вы в Шотландии, год 1298. Вы — шотландец! Вы глава старейшин клана. Люди верят в вас и подчиняются вашим приказам. Вы управляете войском, сжимая в руке маршальский жезл (не отвлекайтесь, нет, это не мышшь, это именно жезл!) Под вашим руководством они готовы ринуться в бой, оглашая горы боевым кличем «За Родину, за <впишите свое имя>!». Если понадобится, они, не задумываясь, с улыбкой на устах отдадут за вас свою жизнь.

Два. Вглядитесь в образы, порождаемые вашей памятью. Что вы помните о Шотландии? Юбки? Успокойтесь, этот вопрос уже решен. Горы? Очень



теперь к вашим желаниям. Представьте себе стратегию, сочетающую в себе управление от «Warcraft» и политику от «Civilization». Где стратегическое управление разворачивается на плоской (в смысле, 2D) карте Шотландии. Где добыча и распределение ресурсов, строительство поселений и обустройство городов, постройка армии и разработка новых видов вооружений — все именно так, как и полагается в настоящей стратегии. Но где вам не обязательно воевать со всеми остальными кланами. Для избежания военных столкновений существует масса способов — от дипломатии до воздействия на соседей при помощи примера самоотверженной борьбы с англичанами. Четыре. Вы заинтригованы... и это только начало. Одна из существеннейших сторон игры — трехмерный мир, в котором происходят все сражения. Линия горизонта проходит на расстоянии

16 км. 650 миллиардами полигонов воссоздают реальный ландшафт Шотландии с точностью до 50 метров. Для этого использовалась специальная технология, разработанная в Red Lemon Studios. Чтобы добиться такой уникальной географической достоверности игры, они использовали данные с российского космического спутника. Так что, помимо прочих достоинств, игра несет в себе познавательные сведения о географии этой далекой страны (тот, кто пройдет



«Braveheart», смело можно ехать в Шотландию и работать местным гидом). Причем реалистичность карты вовсе не единственное сходство виртуального мира с реальным. Вы сможете насладиться рассветами и закатами в горах Шотландии, побродить по ее заснеженным просторам зимой и попробовать изловить летом Лох-Несское чудовище. Кстати, о чудовище. Поговаривают, что ему отведено в игре особое место (если уж ребята из Red Lemon уговорили поучаствовать в проекте такого монстра, как Мел Гибсон, то изловить какое-то живое ископаемое, да пе-



репнать его в цифру им вряд ли составило труда). Эффект от смены дня и ночи, сезонов года и погоды достигается динамическим освещением с «бесконечным количеством источников света» и применением многослойных текстур, эффектных теней и т.д.

Сражения будут происходить на территории в 32 квадратных километра, содержащих до 500 представителей шотландской флоры, а именно деревья и всевозможные кустарники. Обещается также 20 различных видов средневековой архитектуры: от домиков до замков (до 7000 полигонов на каждый). Экран заселяют сотни высоко детализованных персонажей, на прорисовку каждого из которых затрачивается 700 полигонов. Трехмерные армии будут использовать реальные боевые построения. Короче говоря, полная иллюзия реальности.

Пять. Вы нервничаете, ваши руки холодеют. Это хорошо. Теперь мысленно соедините описанные выше образы в единое целое. Перед вами предстает игра, которая наконец-то отразит чаяния компьютерных стратегов. Самое интересное, что игра объединяет в себе элементы пошаговой стратегии, имеющей место при выборе цели и определении путей ее достижения (т.е. на «плоской» карте Шотландии), и управление войсками в реальном времени (во время налета на мелкую деревушку или грандиозного сражения с войсками англичан). Сюжет игры не линейен, вы выбираете тот путь развития, который покажется вам наиболее предпочтительным. Сценарии битв создаются в процессе игры (возможно, за исключением некоторых исторически важных сражений) и могут произойти где угодно — именно для этого понадобилось столь детальное (те самые 650 миллиардов полигонов) воссозда-

ние территории Шотландии. Впрочем, можно отказаться от участия в полноценной кампании по освобождению Шотландии и поручить стратегическое планирование компьютеру, а самому заняться непосредственной защитой местности от англичан. Или, наоборот, вручив AI жезл маршала, самому выбирать лишь направления ударов. Безусловно, предусмотрена и возможность многопользовательской иг-

ры (поддержка до 12-ти человек) с возможностью дружно вынести англичан вперед ногами или сравнить, кто из ваших друзей больше достоин называться шотландцем. Шесть. Что же от вас хотят? К услугам играющего двадцать видов различных подразделений, включающих кавалерию. Ваша задача — объединить страну под единым началом и прогнать англичан аж до самого Лондона, попутно отстраивая свое собственное государство. Для этого придется различными путями убедить остальные кланы объединить свои силы против общего врага, а сделать это можно как дипломатическим, так и силовым путем. Вы можете нанять для управления армией различных героев (60 человек), которые имели место быть в истории Шотландии, в том числе и Вильяма Воласа (как вы уже поняли, в отличие от фильма, в игре он вовсе не главный герой).

Семь. Ваше сердце бешено бьется, вас прошиб холодный пот! Тихо, спокойно. Основой для игры послужил тот же период шотландской истории, что и для одноименного фильма, вышедшего несколько лет назад. «Храброе Сердце», снятый Мелом Гибсоном (в котором он сыграл также главную роль), повествовал об освободительной борьбе шотландцев под руководством Вильяма Воласа против английских завоевателей. Еще в детстве Вильям потерял своего отца и брата, безвозвратно ушедших на войну. Однако опыт старших поколений ничему не научил Вильяма, и он пошел тем же путем. Смотревшие фильм знают конец этой и без того печальной истории. И хотя освободительная борьба с его смертью не прекратилась, горы не рухнули, Шотландия все же утратила независимость. В результате английского династического кризиса Джеймс Шестой, Шотландский (сын Марии Стюарт) взошел на английский престол и стал Джеймсом Первым, Английским, сменив бездетную королеву Елизавету Первую. А уже в 1707 году Шотландия окончательно утратила свою независимость после отмены парламента. И хотя мечта о реванше будоражила умы не одного поколения благородных горцев, но то ли возможность не предоставлялась, то ли не очень-то и хотелось (кого же тогда обвинять во всех своих невзгодах?), но так они и живут по сей день в составе Объединенного Королевства, так и терпят гнет английских поработителей. Но в глубине души свободолюбивые скотты (ударение на последний слог) не смирились. Они удумали коварный план мести: видимо, под чутким руководством шотландского Сопротивления к середине лета компания Red Lemon Studios готовит ужаснейшую акцию, а именно выпуск стратегической игры под названием «Гордое сердце» (не иначе как отражающую свободолюбивую душу этого древнего народа). Боясь быть раскрытыми, проект первоначально разрабатывался в стражайшей тайне и под кодовым названием «Tartan Army» (то бишь «Шотландские сухопутные вой-



ска»), но после того как к шотландским борцам за свободу из-за океана подоспела помощь от создателей одноименного фильма (это только для отвода глаз они говорят, что купили лицензию на право использовать название), они смело бросили перчатку представителям английского трона. В игре были задействованы некоторые персонажи из фильма (например, компьютерная анимация воссоздает образы Вильяма Воласа и Эдварда Первого, а Эндрю МакФейдан, сыгравший Роберта Брюса, озвучивал игру), что словно символизирует поддержку мирового сообщества в борьбе нации за самоопределение. Многие из тех, кто помогали создавать фильм, приняли участие и в разработке игры. Так с полотно кинозала на экраны компьютеров переключались характерные для кланов того времени раскраски униформы, те же специалисты оценивали историческую достоверность оружия, боевых построений и всего прочего.

Восемь. Вас начинает трясти и подбрасывать! Для реализации всей этой красоты в 16-ти битном цвете и в разрешениях от 640*480 до 1024*768 под соусом трехмерного звука вам нужен Pentium 200 MMX, 32MB RAM, 8x CD-ROM, двухмерная видеокарта, 3D акселератор и, разумеется, Windows 95/98, а также шестой DirectX. Если все это у вас уже есть, то больше ничего не нужно.

Девять. Вы прониклись идеей освобождения шотландского народа от оков английской оккупации и не можете дождаться выхода игры. Вы хотите схватить в руки мышку, чтобы под вашим руководством brave горцы сокрушили злые полчища английских завоевателей. А, может быть, увидав успехи своих виртуальных собратьев, настоящие обитатели Шотландии призываются и... В конце концов, Ирландия рядом — есть у кого поучиться. Кстати, об Ирландии. Надеюсь, недолго осталось ждать до тех пор, пока ирландские программисты обратят взор на свою историю и выдадут на-гора эпос о борьбе великого ирландского народа за объединение

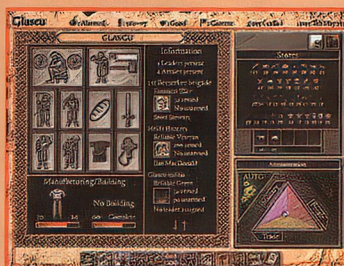


родной Ирландии и ее независимость от Британской короны. Дашь «Битву за Ирландию!» Воздайте должное памяти Майкла Колина!

Десять. Правда, где-то я все это уже слышал... Ах, да! Вообще, у «Braveheart» много общего с эпической стратегией «Shogun» от Electronic Arts (в принципе, заявленной на текущую весну), повествующей о борьбе за трон в средневековой Японии. Причем настолько, что основными отличиями кажется раскраска самурайских доспехов от полосатых юбок. Похоже, что дальнейшее направление развития стратегических игр пойдет именно по такому пути — стратегический элемент, не ограничивающийся стандартными для RTS набором добычи и распределения ресурсов, а стремящийся охватить процесс создания некой империи, трехмерные сражения и т.д., и т.п. Так что посмотрим, на чьей стороне окажется интерес игроков, ибо и та и другая игры имеют огромный потенциал.

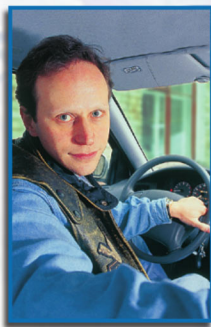
Впрочем, это не имеет никакого значения, ведь вы же не можете дождаться, когда увидите «Braveheart»! Теперь придите в себя, вас ждут великие дела!

CU-XUTP



Distributed.net — объединенные хакеры online!

(Увлекательная игра с денежными призами)



P

distributed.net: пока только три победы...

Недолгая история «сетевого суперкомпьютера» ознаменована громкими успехами:

19 октября 1997 года. За 250 дней работы был найден ключ и прочитано сообщение, зашифрованное с помощью 56-разрядного алгоритма **RCS-32/127**. Вызов хакерам был брошен самой **RSA**, она же и подтвердила верность расшифровки. Вот как выглядела заветная комбинация — **0x532B744C20999**

24 февраля 1998 года. Очередной 56-разрядный алгоритм **RSA** был сломан — **DES-II-1** (правильный ответ: **76 9E 8C D9 F2 2F 5D EA**). На этот раз потребовалось только 40 дней работы...

19 января 1998 года. Заметное увеличение вычислительной мощности «сетевого суперкомпьютера» привело к тотальному проигрышу **RSA**. Ее очередной 56-разрядный шифр (**DES-III**) продержался всего 23 часа с минутами. Немаловажную роль в новой победе сыграло и улучшение «взаимопомощи» хакеров — на этот раз в одной команде, помимо distributed.net, играли еще и **Electronic Frontier Foundation's** с их **DES Cracker'om**.

Поспав за игровое время, регистрируясь на платном сервере, обмениваясь деловой корреспонденцией или покупая игру в онлайн-магазине, мы посылаем данные через один из «секретных» протоколов **SSL** (**Secure Sockets Layer**, самый распространенный), **S/MIME**, **TLS** или **IPSec**. Ни для кого не секрет, что открытая пересылка финансовых реквизитов через Интернет равносильна крику о чем-то интимном в переполненном зале ожидания (может, враги услышат, а может — нет), и именно поэтому данные приходится шифровать. Браузер делает это автоматически, предупреждая пользователя об установлении такого соединения особым значком (например, закрытым замком) или меняя в адресной строке «http://» на «https://».

Но насколько крепка «броня»?

Уровень секретности определяется разрядностью кода, лежащего в основе алгоритма шифрации. Не так давно были распространены 40-разрядные шифры (количество комбинаций около триллиона). Однако обеспечиваемая защита оказалась слабой, взломы следовали один за другим. На смену пришло новое, четвертое поколение браузеров, имеющих уже 56-разрядную глубину шифрации. Увы, но и этого оказалось недостаточно! Ровно за пятнадцать месяцев работы организованных хакеров время взлома такой защиты (путем легкого усовершенствования перебора комбинаций, т.е. — почти в лоб...) сократилось в 250 раз — с 250 дней до 24 часов! (смотри врезку)

Самое интересное даже не факте взлома, а в том, что вскрыт шифр-то был... легально. Его основной разработчик — **RSA** (<http://www.rsa.com/>) — предложил премию в десять тысяч долларов тому хакеру, кто сделает «ЭТО». Вызов был принят, но и сделка-то была не из прос-

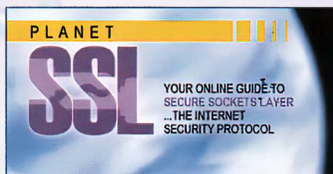
distributed.net

The Fastest Computer on Earth



тых — предстояло перебрать около 7200000000000000 комбинаций (т.е. — десятки тысяч триллионов)... Задача для обычного персонального компьютера, да еще в одиночку — невыполнимая. Но вот если бы удалось «запараллелить» сотни и тысячи машин, то вполне можно потянуться! Вот так и возникло онлайн-сообщество цивилизованных хакеров по имени distributed.net (<http://www.distributed.net/>) или как расшифровывают название ее создатели: «Организация, решающая задачи, требующие небывалой вычислительной мощи!». Скромно, со вкусом и, как ни странно, — близко к истине.

Как же объединяются мощности отдельных PC? Средством связи, понятное дело, служит Интер-



нет. Сам же процесс вычислений организован на удивление просто. Перебор кодов (т.е. дешифрация алгоритма **RSA**) разбивается на большое

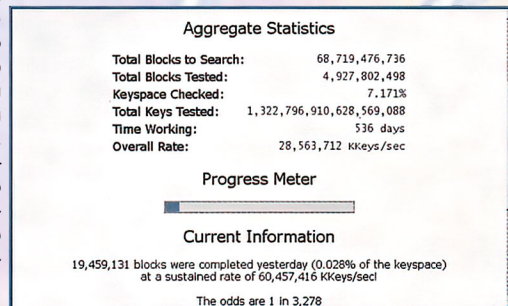
число крошечных подзадач. Входящие в распределенную вычислительную сеть хакеры-добровольцы скачивают с сайта **distributed.net** специальное клиентское ПО. И как только машина оказывается подключенной к Сети, клиент-«математик» получает от центрального сервера очередную порцию данных, обчисляет их и отправляет обратно. Затем процесс повторяется...

Клиент от **distributed.net** — умный, работает лишь во время простоя **CPU**, утилизируя, таким образом, только неостребованную мощность машины.

Как вы помните, взлом алгоритма — мероприятие совершенно законное, более того — впереди маячит приз в десять тысяч долларов. Как же выявляется победитель? Прежде всего, ведется увлекательная статистика по выявлению лидера в количестве переработанной информации (<http://rc5stats.distributed.net/>). Быть самым активным и возглавить список — это удачная форма моральной стимуляции. А, с другой стороны, если именно на вашей машине будет найден Ключ к Шифру, то денежный приз — ваш! Но... не все десять тысяч долларов целиком. На долю счастливищика придется 1000 или 2000 долларов (2000 — одиночке, а 1000 — если игрок из команды хакеров). Что тоже неплохо...

Сможете ли участвовать в этом проекте? На мой взгляд, да. Прежде всего, это неплохое

развлечение (а вдруг — ты?...), к тому же практически без затрат. Натянуть нос зазнайками из **RSA** — отличный стимул! Плюс ко всему можно завести неплохие знакомства в весьма специфической среде людей, помешанных на вопросах доступа к закрытой информации. А вдруг когда-нибудь пригодится? (Шутка...) Ну и не стоит забывать про приз — минимум тысяча долларов. Кстати, сейчас ломается уже 64-разрядный шифр (<http://www.distributed.net/rc5/>)!



Прогресс в работе весьма нагяжен!

Но прежде чем ввязываться в дело в одиночку, стоит подумать — а не примкнуть ли к какой-либо команде хакеров? Ведь в случае командного выигрыша тысяча долларов (из двух-то...) будет поделена между всеми членами. Долларов по сто, наверное, набегит.

А чтобы поддержать честь России, имеет смысл организовать собственную команду или присоединиться к уже имеющейся. В последнем случае стоит посетить, например, сайты **HackZone Team** (<http://www.hackzone.ru/>) или **Вервольфа** (<http://www.werwolf.de/>), где есть немало информации по «русской» части проекта distributed.net.

CU-Online

ЭКСПЕРТ:

Сергей ДОЛИНСКИЙ (dols@gameland.ru)

Наш анонс: Чемпионат AMD PGL Весна '99

G

Финалистами Чемпионата AMD PGL Весна '99 стали:

Quake II
bad-habit
K9-Gloucester
Immortal
Jmaster
Kuin
DH-SaboTaj
Sybek
Vorador

Starcraft

BOO!
DeepBlue
X'Ds-Grrrr
Kain
Pillars
Soso
taurus49
~WarAngel~

Подробнее об этих ребятах можно узнать из их анкет на сайте AMD PGL (<http://www.pgl.com>)

рандиозное событие потрясет игровой мир в последней декаде мая. **Лига Профессиональных Игроков (AMD PGL)** (<http://www.pgl.com>) готовит проведение финала Чемпионата сезона Весна '99.

Первенство лиги **Профессиональных Игроков AMD PGL** Весна '99 пройдет 21-22 мая в Манхеттене (тем, кто не особо силен в географии, напоминаем, что Манхеттен — фешенебельный район-остров в центре Нью-Йорка). Финалистов Чемпионата примет **XS New York** — огромное суперсовременное кибер-кафе, расположенное в Таймс Сквер на пересечении 42-ой Стрит и Бродвея. Уровень технического оснащения этого компьютерного центра нам даже и не снился: две видео-стены площадью 100 квадратных футов (при-

мерно 10 кв. метров) каждая, 30 мониторов, поднимающаяся сцена... Вход будет свободный, бесплатный для всех желающих. Более того, организаторы соревнований планируют раздать несколько дюжин входных призов. Так что начинайте планировать поездки в США на 21-22 мая уже прямо сейчас. Ну а если вы живете совсем не по соседству с Нью-Йорком, то финальный день соревнований будет транслироваться в Web (**Webcast: http://www.all-games.com**). Не пропустите это увлекательное событие. Ну а заглянуть в кибер-кафе **XS New York** можно уже и сейчас по адресу: <http://www.xsnewyork.com>.

В дальнейшем мы обязательно расскажем об итогах чемпионата **AMD PGL Весна '99**.

Лучшие геймеры Северной Америки разыграют свыше \$100,000 деньгами и призами. Обладатель Главного Приза получит **AMD K6-2 PC** с видеокартой **Viper V550 (NVIDIA RIVA TNT)**, **128MB ОЗУ**, сетевая карта, звук от **Advent Powered Partners (AV390PL)**. (Довольно скромно по нашим меркам, не так ли? — С.Д.)



XS New York web site is optimized for Flash technology. [Click Here](#) to witness the full featured version!

Are You "SHOCKED"?

GET SHOCKWAVE FLASH



Check Out our Laser tag!
Not so Shocked Version!

XS New York opens everyday at 12:00! Located in Times Square at 42nd & Broadway 212-398-5467

WHAT'S HOT!

Everything at XS is HOT! Why would you ask such a question. Check it out!

COOL DEALS!

Get in on the hottest deal around. \$20 Game Card for ONLY \$15 BUCKS!!!

FUN SITES!

Visit the Empire State Building and take a ride on the New York Skyride! COME VISIT!

General



Текущая версия: 3.0

Жанр: походная стратегия (freeware)

Разработчик/издатель:

Дмитрий Гусаров

(newgame@mail.ru)

Интернет:

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Program/2164/>

Системные требования:

Win95/98/NT

Достоинства:

реинкарнация классики жанра, легкость в освоении, могучий AI.

Недостатки: нет дипломатии, аскетичная графика.

Резюме:

илл! Гейтс, долой «Сапера»! Включи в Windows «Генерала»!

Оценка: 6,5

то было давно, когда по земле уже не ходили динозавры, но еще не было Pentium'a. Играть тогда было нелегко. Под невыносимый скрежет магнитофона, сливающего последние байты в обшаренный 64 KB оперативки, налитые кровью глаза Юзера искали в 16-ти цветном мониторе, переделанном из телевизора «Юность», признаки удачной загрузки с кассеты (!)... Нет, это был даже не «Поиск», а ZX Spectrum, он же Sinclair, он же «Дубна» и еще черт знает что — так звали властителя геймерских душ тех лет.

Ежу понятно, что никаких графически навороченных 3D-экшенов и RTS-ов на таком, с позволения сказать, «компьютере» быть не могло. Тем не менее, за мониторами сидели сутками. Всенародной любовью пользовались простенькие по исполнению, но потрясающие игральные President'ы и Dictator'ы — полуменеджмент, походный режим.

...Килобайты уступали мега-, а потом гигабайтам, цветность монитора росла в прогрессии, игры усложнялись...

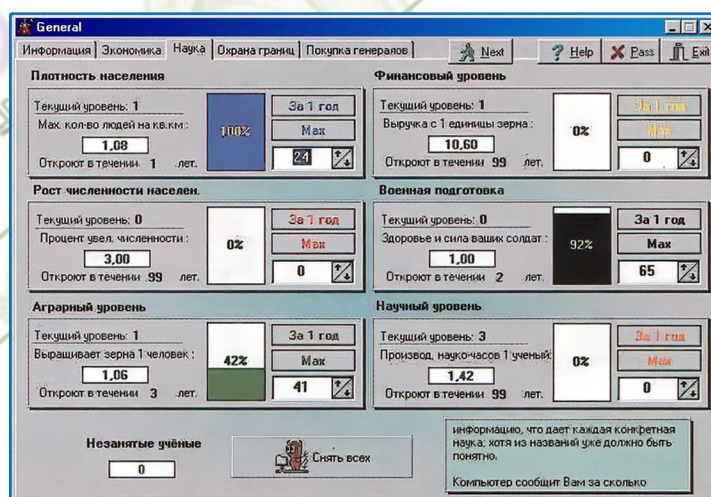
И вот парадокс — за полгода до начала третьего

тысячелетия нам снова предлагают игру, помещающуюся на обычную 3,5" дискету! И, как в старые добрые времена, за монитором можно провести не одну неделю... Перед нами «Генерал» — бесплатная игра, распространяемая в RU-Net'e. Последняя версия — третья. Программа постоянно совершенствуется и, за недолгое время своего существования, набрала немало поклонников.

Так почему же, собственно, «Генерал»? Все просто: только специально обученные, дорогостоящие юнты, обладающие рядом характеристик и собственным именем, смогут возглавить ваши армии на пути к победе. Цель игры — захватить все страны на случайно сгенерированном континенте. Ударная сила — Генералы, без которых солдаты — не более чем пушечное мясо.

Алгоритм действий: засеваем поля, продаем излишки, нанимаем ученых и солдат, исследуем, воюем. Армия требует на свое содержание денег и ученые, как ни странно, — тоже.

Вояки приведут вас к победе, крестьяне выстроят экономический плацдарм, работники ум-



ственного труда сделают этот плацдарм эффективным.

Главная ценность игры — глубокая, но вполне очевидная взаимосвязь элементов. Логично, что, мобилизовав полстраны, вы испытаете проблемы с продовольствием — работать-то некому! Отсталая аграрная страна не сможет содержать сильную армию...

Другой «козырь» «Генерала» — AI. Во-первых, он «честный»: не подсматривает чужую карту, не получает дополнительных бонусов, не делает различия между человеческим и другими компьютерными соперниками. А, во-вторых, сильный. Выиграть у 19 противников (максимальное количество) мне так и не удалось!

Наука делится на несколько направлений: плотность населения, военная подготовка, эффективность научных исследований и т.д. Открытый в привычном для нас виде нет. Просто повышается эффективность. За то же количество проданного зерна получите больше денег. На оставшейся неизменной территории расселится больше крестьян. Кто знает, может, это только нача-

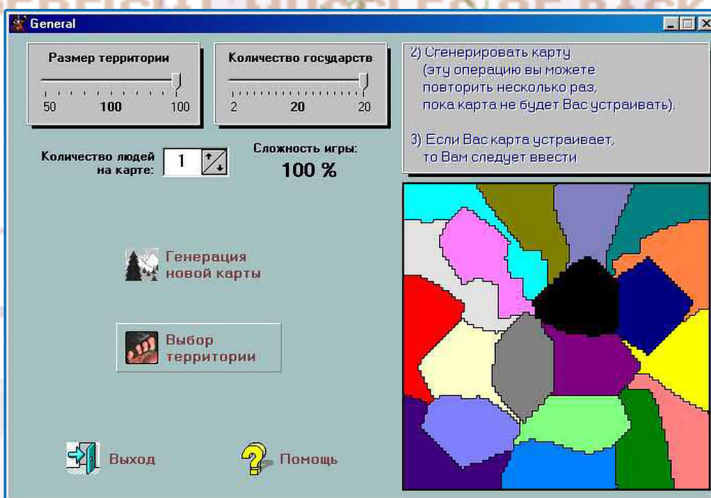
Единственное, что огорчает в «Генерале» — отсутствие дипломатии. Напрочь. Благоприятное отношение компьютерного противника никак не демонстрируется и просчитывается молча. Отсюда совсем неприятный сюрприз — «откусив» кусочек соседской территории, неожиданно испытать на себе гнев «мирового сообщества»...

Зато есть multiplayer aka горячий стул (hot seat). Ходы делаются поочередно, после чего компьютер подсчитывает результат. Эксперимент на подопытных друзьях показал: забавно, особенно под пиво.

Напоследок о графике: функциональна, но не слишком наглядна. Интерфейс — крепкая «четверочка». Музыка, естественно, нет. Но помните — размер игры всего 1,5 мегабайта!

Рекомендуется всем. Начиная с «хардкорных» стратегов и заканчивая «зеленой» порослью. Играть весело, процесс не напрягает. Для товарищей из офисов — вообще мечта. Спрятавшемуся за спиной начальнику никогда не придет в голову, что окно с кучей цифр и текста и есть пожирающая человеко-часы игра.

CU-Online



Дмитрий Гусаров:

«Я люблю всех пользователей».

Почему вы решили написать «Генерала»? Чего-то не хватало в существующих стратегиях?

В стратегиях типа Civilization, Master of Orion или Warlords мне не хватало компьютерного интеллекта. Первый раз играть было очень интересно. Второй раз казалось, что изменений мало, а третий — разочарование. Причем нового на горизонте ничего не предвидится. Все лепят, что у других получилось хорошо (в смысле объема продаж). А у меня много новых идей, хочу их реализовать.

Вы специально не «перегружали» игру такими вещами, как дипломатия, развитая торговля, тактические битвы, или это вопрос времени?

Плохую дипломатию мне не хочется делать. Если и делать, так похожую на существующую в Fragile Alliance. Принцип заключается в подписании различных договоров, причем договаривающиеся стороны должны преследовать свои цели и выгоды.

Развитая торговля это хорошо, но неизбежно вызывает проблемы с игровым балансом. В будущем я бы с удовольствием этим занялся. Тактические битвы для «Генерала» не подходят. Это симулятор управления государством, где у игрока роль царя (президента). Он занимается вопросами политики, экономики, набором командующих. Сам царь в реальной жизни не доходит до того, чтобы в каком-либо бою приказывать медсестре подойти к раненому и перевязать его. И такой подход вносит в игру ощущение чего-то натурального, в отличие от Caesar, где себя ощущаешь военным психологом, работающим на стройке.

Тогда для чего введены очень подробные описания сражений? Ведь на ход боевых действий игрок повлиять не может...

Похожий бой — в DeadLock, но там порой столько техники в сражении, что непонятно, почему, собственно, победила та или иная сторона. А без минимального описания проигранной битвы у игрока сложилось бы чувство, что компьютер ошибся и глючит, а так — все как на ладони.

Помогло ли распространение игры по Сети быстро выявить баги и недоработки? Насколько велика ценность Интернета как полигона бета-тестирования?

Бета-тестирование — необходимый этап, без которого на свет появляются сырые продукты. Тестировать программу в узком кругу друзей очень опасно, а Интернет поможет избежать многих ошибок и получить своевременно представление о предпочтениях пользователей.

В каком направлении будет развиваться «Генерал»? И если по нескольким, то какое из них приоритетное?

Игра получилась умная, но сухая. Большинство не может выиграть. Я думал, это хорошо, а оказалось, нет. Играть интересней всего против человека. У кого рядом друзья, те играют вместе, и это здорово, это то, ради чего игра создавалась. «Генерал» — своего рода полигон для человеческой мысли, где практически нет случайных факторов. В игре нет «отрядов барбарянцев» (Civilization) или артефак-

тов (Warlords), поэтому выигрывает всегда сильнейший. Отсюда приоритетное направление — сетевая версия и, главное, игра по Интернет! Если все получится и «Генерал» начнет пользоваться популярностью, то тогда посмотрим, что следующее. А если не пойдет, тогда новый проект. Говорить пока не буду — не люблю невыполненных обещаний. Но что-то обязательно будет. Могу только пообещать интересный сюжет, хороший AI и игровой баланс.

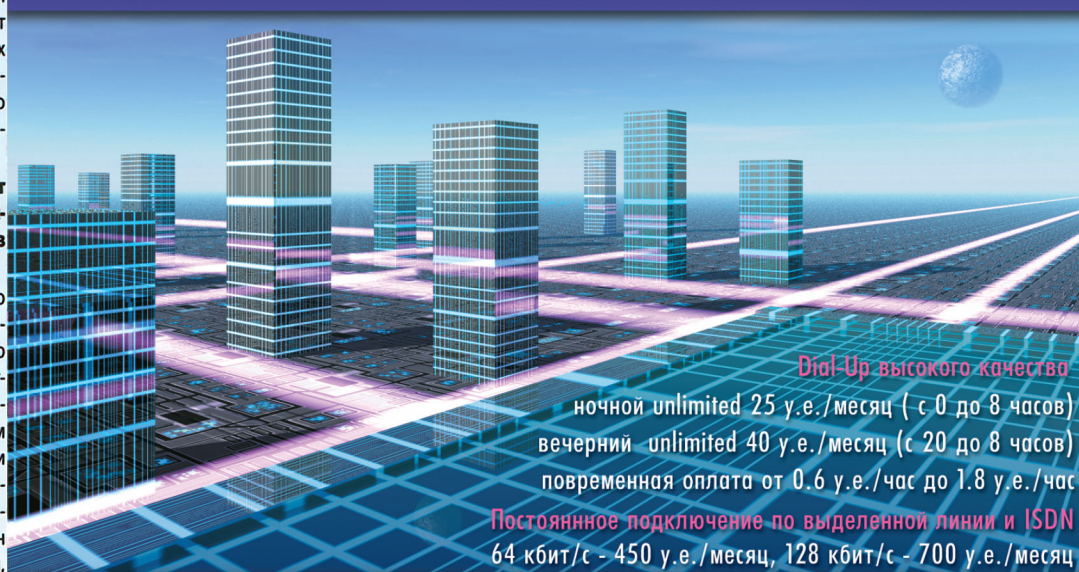
Почему вы не пошли по пути многих разработчи-

ков: ориентация на западного пользователя и пространство по принципу shareware?

Shareware я не уважаю, да и все равно ведь взламывают... Думаю, что за границу в будущем я буду делать shareware, а для своих — только freeware. Пускай буржуи платят, у них много денег! Английскую версию «Генерала» я практически доделал, но она будет бесплатной. Я люблю всех пользователей.

Полную версию интервью читайте на нашем сайте (www.gameland.ru).

ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET



DataForce
Internet Service Provider

103473, Москва
3-й Самотечный пер., 11
тел.: (095) 755-9363

<http://www.dataforce.net>
e-mail: info@dataforce.net
тел./факс: (095) 288-9340

Dial-Up высокого качества
ночной unlimited 25 у.е./месяц (с 0 до 8 часов)
вечерний unlimited 40 у.е./месяц (с 20 до 8 часов)
повременная оплата от 0.6 у.е./час до 1.8 у.е./час
Постоянное подключение по выделенной линии и ISDN
64 кбит/с - 450 у.е./месяц, 128 кбит/с - 700 у.е./месяц

MPG-Net: из обычного сайта в игровой сервер!



Кажите-ка, дорогие геймеры, часто ли вы интересуетесь новыми серверами (и делаете ли это вообще)? Некоторые, наверное, удивит такой вопрос, так как они предпочитают не покидать насиженного места с давно знакомыми игроками и играми. Но не скучно ли так жить? Разве не хочется влить «свежую струю» в монотонное,

сетях и поддерживающие протокол **IPX** или **Direct Play 3.0**. За дополнительную плату (9,95\$ ежемесячно) игроку предлагают «premium» игры, а именно **Drakkar** и **Drakkar II** — это многопользовательские **RPG** на манер Ультимы Онлайн. Но такими услугами смогут воспользоваться лишь обладатели кредитных карт (увы, отсутствующих у большинства наших геймеров).

Следует отметить, что геймеры всех уровней могут чувствовать себя здесь комфортно, «окруженные» заботой и вниманием. В разделе «**Network Tutorial**» предлагается сетевая обучающая программа для начинающих и продвинутых геймеров, а в «**Cheats**» посоветуют, как не попасть «впросак» по неопытности. На игровой странице геймеры почерпнут для себя массу полезного и интересного: ежемесячно отслеживается информация о самых свежих играх, даны подробные рецензии, включая тонкости gameplay и скриншоты. А в разделе «**Magazines**» можно выбрать журналы на любой вкус, тут предложат и многочисленные обзоры, статьи, технические описания, опросы общественного мнения и, конечно же, последние игровые новости.

Обратная связь работает «на всю катушку»: если хотите сами написать статью или рецензию, то вам будут только рады. Со всеми возникающими вопросами добро пожаловать в «**Game Info**», где, кстати, можно посмотреть и FAQ'i. В «**Resources**» перечислены игры и технические требования к ним, а найти игрушки можно на «**Download**», где также предлагается загрузка клиентского ПО (**System Access Software**) для каждого продукта.

На странице «**Developer's Area**» с геймерами беседуют люди, которых обычно никто не видит

и мало что о них знает. Это сотрудники, которые поддерживают работу сервера и остаются, как правило, «за кадром» (служба сервиса клиентов, программисты, художники и т.д.). Здесь представлены их анкетные данные с фотографиями, а также «хобби» и «любимые сетевые игры». Так что для интересующихся есть возможность лично познакомиться с создателями сервера.

На странице текущих событий знакомятся с обитателями сервера, в данный момент находящимися в **Online**, либо игравшими здесь в последнее время. В основном народ предпочитает **Drakkar**, **Empire Builder**, **Minion Hunter**, **Imperium**. Также здесь представлены новости сервера, правда, последняя датируется маем 1998 года (...не происходит ничего нового?).

Для общения имеются так называемые «пабы» или же «**conference rooms**». Здесь в непринужденной обстановке можно поболтать «о том, о сем», поучаствовать в конференциях, обсудить

последние игровые новости или же поспорить о стратегии и тактике. Даже интерьер располагает к общению в раскованной, почти домашней обстановке: удобные столики, рядом камин. Мало кто из странников, блуждающих по игровому киберпространству, устоит и не заглянет «на огонек».

Подводя итог путешествию по **MPG-Net**, хочется отметить, что неоспоримым преимуществом сервера является его бесплатность, т.е. доступность каждому желающему; главный же недостаток — англоязычность. Некоторые разделы обозначены лишь заголовками, по всей видимости, сервер еще находится в стадии развития. В общем **MPG-Net** заслуживает того, чтобы познакомиться с ним, наверняка что-нибудь да прилипнется (особенно при условии, что список предлагаемых игр расширится и «хитов» станет больше). Ну а выбор, как всегда, за нами, дорогие геймеры.

CU-Online



пусть и стабильное, но поднадоевшее бытие... Возьмем, к примеру, мультиплеерный сайт **MPG-Net (Multiplayer Games Network)** — <http://www.mpgn.com>. Это не совсем обычный игровой сервер. Трансформировавшийся из чисто информационного, он предлагает прежде всего большой объем информации об играх, разработчиках, а также о новостях и событиях сетевого мира. Одним из положительных моментов является то, что большая часть сервера бесплатна, доступна всем желающим (включает весь объем информационных ресурсов и большинство здешних игр). Кроме того, предлагается бесплатный CD со всем программным обеспечением, необходимым для подключения (1).

Игровая часть сервера несколько уступает информационной. Ассортимент местных игр не так уж велик, хотя жанры представлены все — стратегии, ролевика, квесты, action'ы и тому подобное. Из «хитов» — **Unreal**, **Total Annihilation**, **Drakkar**, а для поклонников **Quake'a** — **Quake World** и **Quake II**. Имеющийся на **MPG-Net IPX Simulation** позволяет запускать игры, рассчитанные на работу в локальных



Yahoo! Games?...

Внимание: все совпадения с реальными людьми случайны. Во время написания статьи не пострадало ни одно животное.



меркалось. В штаб-квартире известного транснационального интернет-каталога **Yahoo** (<http://www.yahoo.com>) продолжалось многодневное заседание. Потонув в клубах табачного дыма, восседая на грудах пустых пивных банок, обормосив и одичавшие директора ломали головы, как привлечь на сайт больше посетителей. Главный администратор тоскливо перебирал ворох распечаток со статистикой запросов, поступивших от пользователей... Секс, игры, программы, секс, игры, программы, игры, игры... (на

этом месте принтер окончательно сдал и стал заикой).

— Чертовы игры! — истерично проорал администратор.

На мгновение в комнате воцарилась тишина.

— Билли, да ты — гений! Давайте скрестим наш каталог с игровым сайтом! — Президент компании лучил энтузиазмом.

Администратор, потерянно улыбаясь, незаметно зализнул распечатку под стол:

— Да, бывают у меня... озарения...

И тут плотину словно прорвало — идеи посыпались как из рога изобилия — «добавим чат», «сделаем пейджер», «и службу новостей»...

А может, все было и не так. Но смысл произошедшего не меняется — на сайте **Yahoo** активно работает и развивается раздел он-лайн игр — <http://games.yahoo.com>.

Приятно отметить, что дизайнеры не стали особо перегружать страничку графикой, а потому грузится сайт очень быстро, умудряясь при этом выглядеть симпатично, но гораздо в большей степени — практично. Вот какие чудесные результаты может дать иногда излишняя лень. Помимо раздела **java-игр**, на **Yahoo** есть еще две интересные рубрики — страница клубов и кланов (<http://games.yahoo.com/top/clubs.html>) от **StarCraft** до **Quake II** и игровых новостей (<http://games.yahoo.com/top/review.html>). К сожалению, нельзя сказать, что смотрящиеся они интереснее интернет-страниц многих игровых журналов, тем более все время натыкаешься на закрытые зоны «только для членов клана», даже на разделах со скриншотами.

Для того чтобы получить возможность пользоваться всеми игровыми услугами **Yahoo**, необходимо пройти бесплатную регистрацию (<http://edit.yahoo.com/config/register>). Кстати, благодаря этому, помимо игр, предоставляется доступ и к остальным бесплатным сервисам **Yahoo**, от календаря и e-mail до чата и электронного пейджера (аналога знаменитой **ICQ**). Если

вы уже пользуетесь какими-либо услугами **Yahoo**, можно заново не регистрироваться. Заведя логин, можно приступить непосредственно к играм.

Их не очень много, на середину апреля — всего девятнадцать. Однако числу игроков, одновременно принимающих участие в играх, может позавидовать и специализированный сайт — несколько тысяч (в среднем от 5 до 15) со всего земного шара! Популярность игрового сервиса **Yahoo** зиждется на трех китах — рекламе (все-таки как никак один из самых посещаемых поисковых каталогов), бесплатности (не правы считающие, что русское слово «халява» уникально — английский эквивалент есть: freebee) и доступности (все игры написаны на **Java**, и потому их не нужно скачивать и устанавливать).

Игры на **Yahoo** разделены на пять групп — настольные (например, шашки, шахматы, реверси), карты (покер, блэк джек, бридж), а также кроссворд (единственная игра для одного игрока) и **MahJong**. В отдельную группу выделены «симуляторы реальности» — игра на бирже **Stock Market Challenge** (кстати, с реальными, до \$3000 денежными призами) и чемпионат по бейсболу **Fantasy Baseball**.

Одним словом, джентльменский набор, без особых претензий на новизну и оригинальность. Резюмируя, можно сказать, что иг-

Выбор игр пока не велик

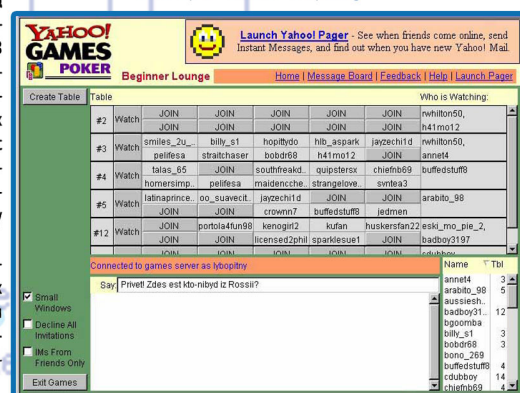
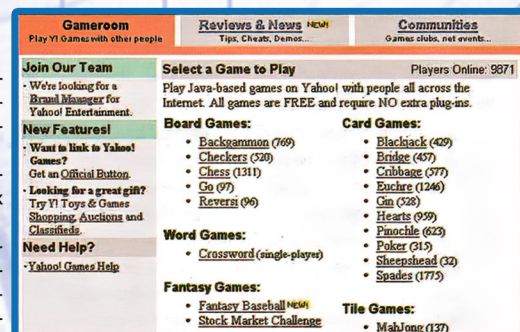
ровое **Yahoo** идеально подходит для небольшого отдыха в разгар рабочего дня.

...Заседание Совета Директоров продолжалось уже третий день. Ново назначенный Главный администратор потерянно глядел на распечатки запросов посетителей каталога.

— Мартин, — прервал его мысли голос Президента, — ты, наконец, придумал, как заставить пользователей посещать не раздел игр, а сам каталог ресурсов **Yahoo**?

CU-Online

Выбери себе жертву...



Дмитрий а.к.а. Werwolf
(werwolf@chat.ru)

Netscape Navigator

Netscape Communicator

mIRC

Eudora

Pegasus Mail

VocalTec Internet Phone

Internet Anywhere Chat

America Online (AOL)

Нажмите **keyword**. Наберите **Smile4U**

Pagemaker

HomeSite

NukeNabber

P.S. Если у вас есть дополнения или уточнения, то пишите на dolser@gameland.ru

CU-Online



Галерея незаконченных проектов

АКАДЕМИК

akademik@gameland.ru

Лучше сначала увидеть, а потом прочитать...

Игровая индустрия насыщена огромным множеством событий различного рода. Покупка крупным издательством талантливой команды разработчиков — безусловно, событие. Но и появление новой картинки к давно ожидаемой игре — тоже событие и,

причем, довольно важное. Именно такого рода событиям и посвящена рубрика «Галерея незаконченных проектов». Здесь вы сможете увидеть новые **screenshot**-ы к самым шумевшим играм, самым многообещающим проектам, о каждом из которых есть что рассказать...

Age of Kings

Издатель: Microsoft Разработчик: Ensemble Studios

Грандиозный проект продолжения **Age of Empires**, наконец-то приобрел какие-то признаки реального игрового продукта. Команда Брюса Шелли всю работу над игровым балансом, хотя основная часть игры уже готова. Последние скриншоты взяты из специальной бета-версии игры, разосланной журналистам. И хотя разработчикам еще предстоит



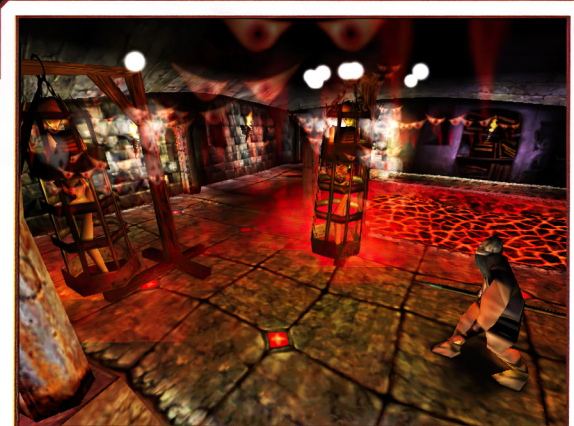
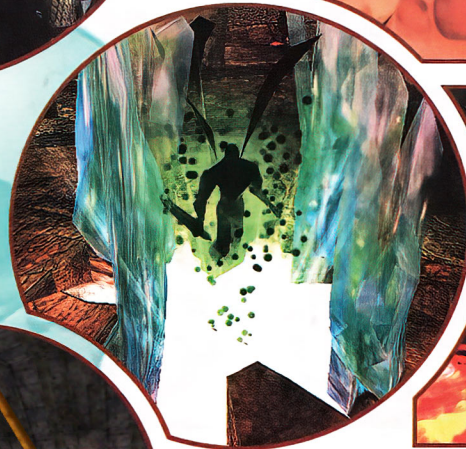
много сделать, **Age of Kings**, несомненно, имеет все шансы стать главным бестселлером этой осени. Одно можно гарантировать: в редакции журнала «Страна Игр» эта игра станет фаворитом как минимум на ближайшие полгода (само собой после выхода релиза).



Dungeon Keeper II

Издатель: EA Разработчик: Bullfrog

После неоправдавшего наших надежд **Populous: The Beginning**, DK2 от «осиротевшей» Bullfrog немного настораживает. Станет ли она именно **Dungeon Keeper**’ом 2? Будет ли все то, за что мы любили и ненавидели ее первую часть? Когда же она, наконец-то, выйдет? На эти вопросы пока ответа нет. Зато мы знаем что DK2 будет полностью трехмерным.



Beetle Adventure Racing

Издатель: **EA Canada** Разработчик: **Paradigm**

Мы все еще продолжаем восхищаться работой **Paradigm** над превращением старой доброй **NFS** в нечто большее, нежели просто очередную гонку. Надеюсь, эту маленькую радость с нами вскоре разделят все.



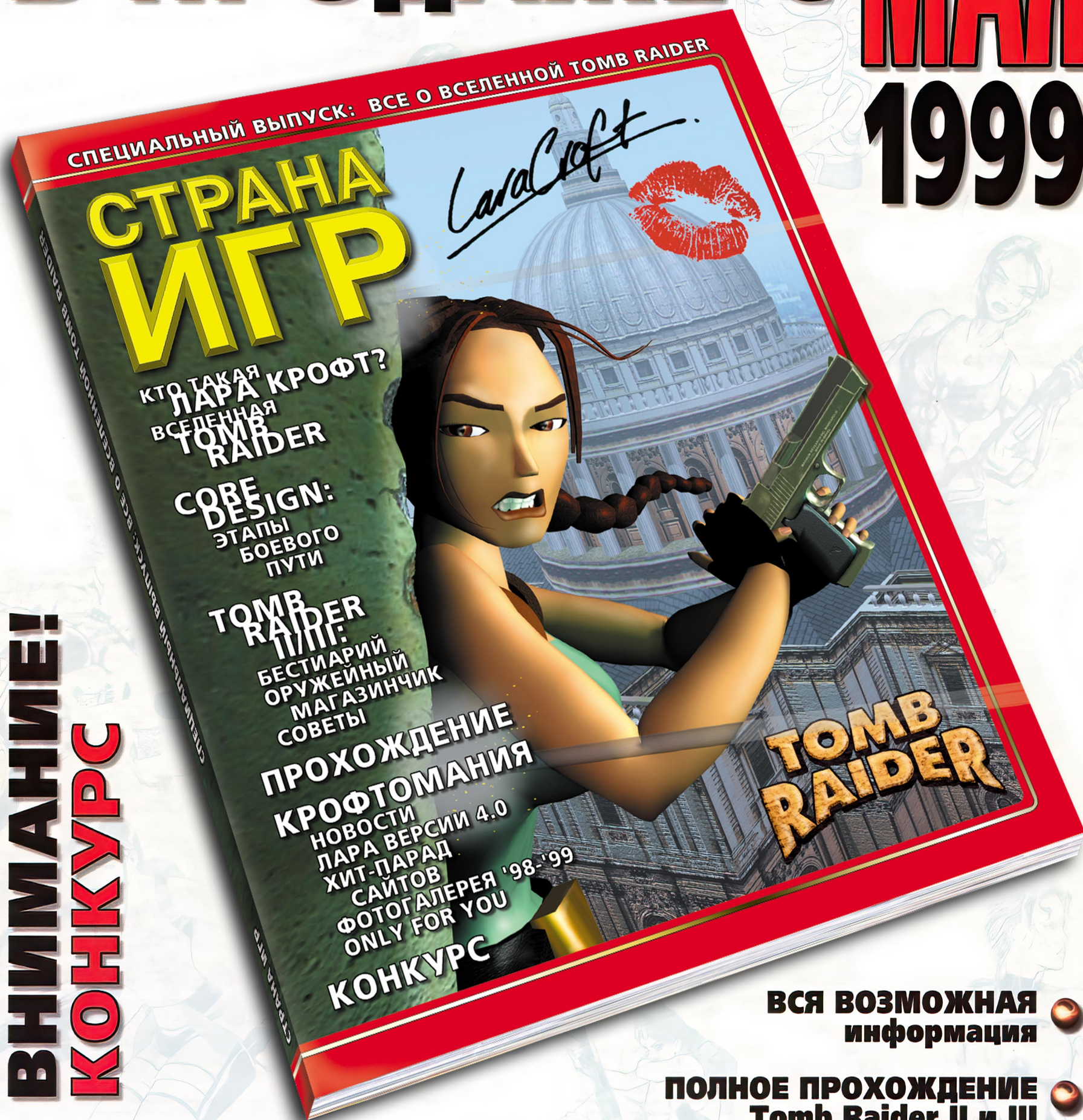
Crazy Taxi

Издатель: **Sega** Разработчик: **Sega AM3**

Sega сделала огромную ошибку, назвав свою новую игру **Crazy Taxi**. Она ведь совсем не **Crazy**, а просто **Cool**, причем в лучшем смысле этого слова. В данный момент этот новый проект от создателей **Top Skater** начал свое победное шествие по японским аркадам. Нам же остается лишь ждать ее скорого перевода на **DC**. Побейте же!



ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С МАЯ 1999



ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

● **ЛАРА КРОФТ —**
секс-символ компьютерных
и видеоигр конца столетия

ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ
информация ●

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
Tomb Raider II и III ●

ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ
и свежие новости ●

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный Вселенной TOMB RAIDER

Mars Maniacs

Вячеслав НАЗАРОВ

masters@gameland.ru

Есть ли жизнь на Марсе, нет ли жизни на Марсе — науке это неизвестно. Но если мы посмотрим в будущее вооруженным взглядом, то сможем увидеть, что там будет твориться буквально через некоторое время. Произойдет это благодаря фирме-разработчику (она же и издатель) Church of Electronic Entertainment, до сей поры широкой публике неизвестной. Но, благодаря игре **Mars Maniacs**, над которой сейчас работают служители Церкви Электронных Развлечений, она имеет все шансы стать организа-

цией, весьма уважаемой в игровых кругах.

Mars Maniacs представляет собой незаурядный симулятор футуристических гонок, обладающий поразительной красотой и чрезвычайной притягательностью. Совершенно неважно, откуда вы появились в этом мире и что привело вас в него — это вопросы, которые возникают в перерывах между заездами, а следовательно, не имеют никакой значимости. Ведь важны только гонка, скорость и победа. Из названия игры очевидно, что все события происходят на Марсе, а участвуют в них исключительно



маньяки. Знания этих фактов более чем достаточно, для того чтобы успокоиться относительно вопросов «что?», «где?», «когда?» и с головой окунуться в мир фантастических соревнований.

Четко признать, приставка «авто» в определении жанра **Mars Maniacs** затесалась исключительно из любви к истории. Участвовать в заездах и побеждать игрокам придется на аккуратно парящих в полуметре над землей хромированных красавцах, оснащенных реактивными двигателями. Все они представляют собой относительно старинные машины 50-х годов, слегка доработанные, чтобы подходить новому времени и новой планете как мощностью двигателя, так и дизайном. Всего в **Mars Maniacs** представлены 8 летающих на воздушных подушках «ретро-автомобилей». Первым из них является Transcormer (единственный доступный в демо-версии игры аппарат) радикально красного цвета, к тому же обладающий весьма неплохими ТТХ, которых

в игре всего четыре: скорость, легкость управления, вес и мощность ускорения. Остальными являются Uplifter, Afterglow, Blitz Fly, Illusionist, Lifeforcer, Encounter и Atomicia. Все эти красавцы формально отличаются своими характеристиками, однако окажется ли это так в полной версии игры? Очень хотелось бы надеяться.

Трасс в **Mars Maniacs** насчитывается всего 6 экземпляров, но их разнообразие позволяет говорить о том, что игра сможет привлечь к себе внимание весьма надолго. Все начинается на гоночном круге под названием Paratroid, где предстоит раскатать марсианскую атмосферу среди величественных футуристических пейзажей марсианского поселка городского типа. Оставшиеся шесть трасс обещают быть не менее интересными. Среди них такие названия, как Shapeshifter, Intodust, System Reactor, Dragon Mine и Cryogenic. Хотя маршрутов для заездов не так уж и много, каждый из них отличается изумительным, да-

же уникальным дизайном.

Mars Maniacs очень мирная игра: в ней не надо никого убивать, и даже разбиться насмерть, совершив какой-нибудь немислимый кулбит, тоже нельзя. Просто мчитесь к победе, оставляя далеко позади своих менее удачливых соперников и радуетесь скорости.

Графически игра оформлена просто великолепно. Внимание уделено мельчайшим деталям. Модели автомобилей, различные объекты на уровнях — все заслуживает самых высоких похвал.

Если сложить вместе завораживающий игровой процесс **Mars Maniacs**, одновременно такой простой и притягательный, с ее чудесным графическим оформлением, то перед нами предстанет игра, способная принести немало радости и надолго отвлечь от серой действительности. Впрочем, окончательно судить о ее достоинствах и недостатках можно будет только после официального релиза.

СИ

PC | Shadowman

Shadowman

Вячеслав НАЗАРОВ

masters@gameland.ru

Успех серии Tomb Rider не дает покоя великому множеству компьютерных магнатов. Вот и Acclaim Entertainment решила воздвигнуть надгробный памятник Ларе Крофт и даже придумала ему название — **Shadowman**. Шон Роузен, продюсер готовящейся игры, говорит: «За этим проектом стоит вся мощь Acclaim Entertainment, так как компания дала Iguana UK полный карт-бланш, разрешив использовать все свои ресурсы. Единственное требование, которое было предъявлено разработчикам — игра должна быть по-настоящему крутой.»

Свое вдохновение создатели игры черпали в комиксах и таких фильмах, как «Семь», «Восставшие из Ада», «Лестница Якова», «Головастики», так что сюжет в **Shadowman** соответствующий, не говоря уже обо всем остальном.

Главным персонажем игры является Майк ЛеРой, бывший профессор литературы, а ныне безжалостный убийца. Он — Человек Тени (**Shadowman**), раб мрачных колдунов вуду, а по совместительству — последняя надежда человечества. Лишь Майк ЛеРой может остановить грядущий Апокалипсис, когда мертвые восстанут из могил и мир падет. В роли **Shadowman'a** игрокам предстоит остановить сплоченную группу убийц, всеми силами пытающихся приблизить наступление Последней битвы.

Каждому, кто решится стать борцом за светлое будущее, придется путешествовать по множеству самых различных мест, сражаться с самыми разнообразными противниками и наконец найти Убежище — логово зловещих убийц — и помешать им открыть Врата, через



которые армии Тьмы пытаются попасть в наш мир. События **Shadowman** будут происходить не только в нашем мире, но и там, где слово «жизнь» не имеет никакого значения — в мире Смерти. Но вы никогда не догадаетесь (даже если ваш IQ очень близок к номеру ICQ), что используется в игре в качестве ключа от двери между мирами — это плюшевый мишка, принадлежавший убитому брату Майка.

Чтобы у игроков в **Shadowman** не осталось никаких сомнений в том, что все происходит по-настоящему, что абсолютно каждый персонаж — живое существо, а не набор хаотично перемещающихся полигонов, разработчики использовали motion-capture. Но если бы они этим и ограничились, то навряд ли стоило бы ждать от **Shadowman** чего-то особенного. Хитрость заключается в том, что в игре будет

еще одна многообещающая технология — Softskin. Она позволяет коже персонажей изгибаться и всескелетно деформироваться, полностью отражая все их движения, которые обещают быть очень красивыми. Кроме того, враги, да и главный герой тоже, будут стрелять во все стороны и даже назад, не поворачивая головы. Для этого предполагается использовать все конечности персонажей, и поэтому баталии с ордами серийных убийц обещают быть весьма захватывающими. В них со стороны сил добра и зла станут применяться самые различные виды оружия: от ножей, огромных пистолетов Magnum Desert Eagle и прочих вполне земных орудий убийства до магических приспособлений, которые могут существовать лишь в мире Смерти.

В **Shadowman** не будет отдельных уровней,



как таковых. Постепенно собирая различные артефакты Вуду, к которым относятся человеческие глаза, уши, ногти, ожерелья из зубов и множество других не менее замечательных вещей, игрокам станут открываться новые области, сотни дорог, из которых можно выбрать лишь одну. Нередко придется и возвращаться туда, где уже все казалось бы ясно и понятно, чтобы разгадать очередную загадку на пути к победе над силами Зла. Все абсолютно серьезно и натурально, никаких занудных рычаний, открывающих двери за сотни метров...

Работа над игрой идет полным ходом, и о ее завершении говорить пока что рано. Но если все получится так, как обещают разработчики, то в гроб Tomb Raider будет вбит последний гвоздь.

СИ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: 3D Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Iguana UK
ОНЛАЙН: www.aklm.com
ВЫХОД: II квартал 1999

Mig Alley

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Как вы уже поняли, «Mig Alley» (или «Аллея Мигов») — это авиасимулятор, который призван воссоздать на экране компьютера реалии Корейской Войны. Война в Корее примечательна тем, что именно там произошли первые боевые столкновения реактивных истребителей, а также столкновения реактивных самолетов с самолетами, оснащенными поршневыми двигателями. Эти схватки заставили весь мир по-новому взглянуть на реалии современного воздушного боя и пересмотреть отдельные принципы ведения воздушной войны, до тех пор казавшиеся незыблемыми.

Чем интересен такой симулятор рядовому фанату? Прежде всего подборкой летательных аппаратов. Многие из них никогда не были воссозданы ни в одном компьютерном симуляторе. Это, прежде всего, Mig-15/Mig-15bis и North American F86 Sabre E/A/F, на противостоянии которых, собственно говоря, и основывается вся игровая концепция Mig Alley. За ними идут Republic F84 Thunder Jet и Lockheed F80 C Shooting Star — машины, которые фактически дефируют в жанре авиасимуляторов. Есть в игре и ветеран, P51 D Mustang, известная всем по самым различным играм машина. Но интереснейшим образом авиационной техни-



ники в игре однозначно является F82 G Twin Mustang — самолет по концепции своей удивительно странный и привлекательный. Все перечисленные мною машины — летательные. Для каждого самолета моделируется огромный ряд физических и аэродинамических характеристик: реакция на управление в различных режимах, собственные характеристики схода в штопор, деформирование и сжимаемость крыла, реакция на изменение тяги двигателя и еще целая куча всего, так что за реализмом, видимо, дело не станет.

В единственной в игре кампании моделируется два периода Корейской войны: Вторжение и Весеннее Наступление 51-го года. Точное количество миссий в кампаниях пока что неизвестно. С другой сторо-

ны, диск Mig Alley будет содержать около трех (!) часов архивного кино-видео-материала тех лет, куски которого будут занимать наше внимание в промежутках между миссиями. Сами же они будут нескольких типов: воздушное патрулирование, рейды в тыл противника, поддержка наземных частей и многое другое. В общем, вся та грязная работа, которую каждый день приходилось выполнять летчикам обеих сторон конфликта. Особый интерес представляют собой миссии по уничтожению системы дамб (!) противника — таких мы не видели со времен ХТшного Dam Busters (если ее кто-то еще помнит).

К сожалению, с мультиплеером дела обстоят намного хуже, чем с сингл-плеер ре-

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: Авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ: Empire Int
РАЗРАБОТЧИК: Rowan software
ОНЛАЙН: www.empire-us.com
ВЫХОД: лето 1999

жимом. Собственно, за его создание еще никто и не брался. И это в то время, как многие компании изначально ориентируют свои продукты на мультиплеер! Странно, если не сказать больше... Тем более что сетевые баталии Mig vs. Sabre могли бы оказаться весьма интересными. Надеюсь, разработчики исправят этот прокол.

Графический движок Mig Alley представляет собой сильно модифицированный энджин известной игры Flying Corps. Разработчики утверждают, что практически полностью переписали код согласно требованиям нового времени. Естественно, поддерживается целая груда старых и новых 3D-ускорителей. Конечно, имеется куча разноцветных эпилептических видеоэффектов: активный свет, яркие видеореалистичные взрывы. В общем, все как положено.

Выход игры ожидается летом этого года.

СИ

Urban Chaos | PC

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Mucky Foot
ОНЛАЙН: www.muckyfoot.com
ВЫХОД: IV квартал 1999

Urban Chaos

Александр СИДОРОВСКИЙ

Знакома ли вам команда разработчиков под грозным названием Mucky Foot? Нет? И название такое впервые слышите? Ну, называйте, надо сказать, то еще. «Muck» означает грязь, навоз, дрянь, мерзость. Вот и думай потом что хочешь об этих разработчиках и об их ногах. А на самом деле Mucky Foot это компания, образованная тремя «отщепенцами» из Bullfrog. Причем не кем-то там, а весьма известными людьми. Один из



них — ведущий программист Syndicate Wars, второй — ведущий программист Creation, а третий — не менее ведущий художник Magic Carpet. То есть команда подобралась что надо. Urban Chaos их первый проект, не сложно догадаться, что они возлагают на него большие надежды, ведь эта игра станет своеобразной визитной карточкой компании.

По словам авторов, Urban Chaos призван произвести революцию в жанре action (что, впрочем, это не так уж и оригинально). На этот раз революция будет заключаться в неограниченной свободе действий игрока. Вы принимаете на себя роль блюстителя порядка, причем играть можно за одного из двух персонажей. Дарси — «уличная девчонка», которая предпочитает тактику скрытых ударов, и Ропер — ветеран полиции, прошедший огонь, воду и медные трубы, который признает только силу лобовых атак. От вашего выбора зависит многое: тактика сражения, планирование опера-



ций, да и сами приемы рукопашного боя. Кстати, именно на рукопашный бой, а не на перестрелку, делают ставку разработчики Urban Chaos. Конечно, пострелять нам все равно придется, без этого никуда, но и последний пройденный файтинг забывать не надо, эти навыки вам еще пригодятся.

Что же отличает эту игру от других? И что означает «неограниченная свобода действий»? А означает это, что, в отличие от большинства игр жанра action, в Urban Chaos игрок волен

сам выбирать и планировать свой следующий шаг. Вместо лабиринтов и коридоров, построенных по принципу «все дороги ведут к выходу», в этой игре мы будем патрулировать настоящий город с его улицами, домами и даже системой канализации. Герой может исследовать каждый метр города, от подвалов до крыш домов. Искать мы будем плохих парней, а заодно и сумасшедших маньяков, которых сделал таковыми ужасный катаклизм 2000-го года (это Bug 2000, что ли?). За особо резвыми маньяками придется погоняться на разных транспортных средствах, включая дельтаплан! Надоед мордобой, пожалуйста, оседлайте для разнообразия мотоцикл.

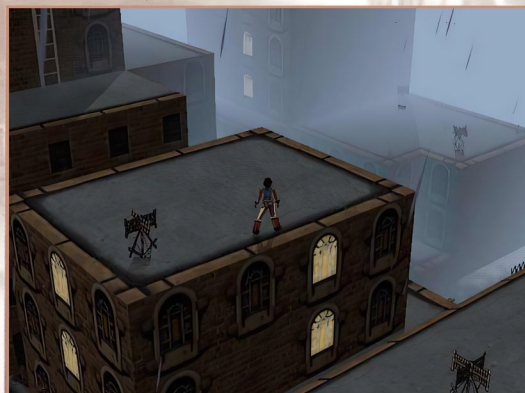
В каждой миссии, коих ожидается около тридцати, будут свои мини-квесты и задания, которые можно выполнять, а можно и проигнорировать. Для раздачи этих заданий, призов за их выполнение и просто для получения полезной информации о текущей миссии в Urban Chaos вводятся самые настоящие мирные NPC. То есть стрелять в первое попавшееся движущееся существо теперь противопоказано.

В графическом плане разработчики надеются поразить общественность не меньше, чем своим оригинальным геймплеем. Думаю, не надо упоминать такие неотъемлемые атрибуты трехмерных игр, как цветные динамические освещение, погодные эффекты (дым, туман и



т.д.)... Пожалуй, стоит отметить другое — каждое, повторяю, каждое здание (как, впрочем, и вообще любой объект) в городе будет обладать собственной неповторимой текстурой. Это делает городские улицы действительно «живыми», а не декорациями из самодельного театра. Но... За все надо платить. И за это графическое наслаждение платой будет необходимость трехмерного ускорителя. Так что вот вам и еще один повод купить необходимую железу, если вы еще этого не сделали.

СИ



Flying Heroes

Александр
Сидоровский

Герои летят, герои как птицы летят», так, перефразируя известную песню, можно начать рассказ об этой игре. Герои здесь действительно отличаются некоторой привязанностью к воздухоплаванию. Причем отнюдь не в туристических целях. Играя за одного из «Летающих Героев», нам придется столкнуться в смертельном поединке с такими же соискателями славы, чтобы вырвать у них главный приз: титул победителя престижного чемпионата парящих гладиаторов. В чемпионате принимают участие четыре конкурирующих компании. Каждая представляет и всячески поддерживает своих претендентов на пьедестал почета. Причем отличаются они не

только внешне, но и своими умениями, возможностями, набором вооружений и даже «спортивными снарядами». Первые оседлали гигантских птиц, вторым удалось приручить неких летающих ящуров (драконов?), третьи делают ставку на механические воздухоплавательные аппараты, четвертые же рассчитывают исключительно на свои магические способности в области левитации. Так что выберите, что вам больше по душе, и в небо...

Как вы уже, наверное, поняли, дей-

ствие игры **Flying Heroes** происходит в некоем фэнтези-мире. Сюжет, в принципе, присутствует, но о нем пока ничего не известно. Остается довольствоваться невнятными фразами про «воздушные дуэли» и «престижные чемпионаты». Еще известно, что этот таинственный сюжет будет разворачиваться по мере вашего карьерного роста. Кстати, «Карьера» — это один из режимов игры. Так что кро-

ме чистого воздушного боя вы сможете насладиться и жизнью воздушного героя, полной опасностей и приключений. Каждая из компаний на вырванные от боев деньги будет изобретать все новые виды оружия, технологий, магии,

приручать все более могущественных существ. В итоге мы получим 24 летательных аппарата (или существа), каждый из которых можно усовершенствовать 4 раза. 24 вида оружия с 9 апгрейдами на каждый (посчитайте общую сумму вариаций, впечатляет?). И это еще не все. В режиме «карьеры» в игру вступают определенные элементы стратегии и даже РПГ. Вы сможете осуществлять менеджмент компании, покупать, модернизировать, чинить «боевые машины», исследовать и ставить новое оружие. Кстати, в ролевом плане **Flying Heroes** идет дальше простого использования для рекламы отметки о наличии элементов популярного жанра RPG. В игре присутствует



честное повышение уровня персонажа, его характеристик, набор опыта, управление NPC... Неплохо для чистого action, не правда ли? Игрок сможет даже выполнять необязательные квесты и задания, собирать, хранить, и торговать предметами и набирать себе наемных помощников.

Что касается графической реализации этой вкусной задумки, тут разработчики дают стандартную информацию. Трехмерная ускоренная графика, трехмерный звук (который, похоже, становится стандартом для 3D игр), поддержка force-feedback, динамическое освещение, эффекты вроде огня и магии, ну и

все в таком роде... На скриншотах видно, что это не пустые обещания. Так что уже сейчас **Flying Heroes** выглядит весьма многообещающе. Еще одна серьезная заявка на успех: игра явно делается с четким прицелом на мультиплеер. Пока авторы, правда, говорят лишь о поддержке до шести игроков одновременно по сети, модему или через Интернет, но чуть мне подсказывает, что у этой игры большое многопользовательское будущее. Полетать на драконах в небесной вышине — это что-то новенькое... Так что ждем релиза и сядем боевые драконы.

СИ

PC | Tachyon: The Fringe

Tachyon: The Fringe

Вячеслав НАЗАРОВ
masters@gameland.ru

Tachyon является новым направлением в космических симуляторах. Мы объединили action-элементы наших старых игр с захватывающим приключением, замечательнейшим сюжетом и огромной игровой Вселенной. В результате появится принципиально новая игра, которой никто и никогда не видел, — говорит ведущий программист Novalogic Рэнди Кэйси.

Издатель Novalogic была знаменита своими замечательными симуляторами всевозможных летательных аппаратов, вспомнить хотя бы легендарных Comanche'ей. Теперь компания стремится ворваться на рынок космических action-игр вместе с новой игрой **Tachyon**.

Действие **Tachyon** происходит в середине следующего тысячелетия. К этому времени наша планета попадет под тотальный контроль супер-корпораций. Поняв, что такой капитализм им не нужен, многие люди решают вырваться из этого порочного круга. За свободой они отправляются на окраину Солнечной системы, где обнаруживаются немыслимые залежи полезных ископаемых, почему-то незамеченных ранее геологами жадных компаний. Прознав про такие сокровища, могучая организация GalSpan просит поселенцев «немедленно очистить территорию». Разумеется, это очень обижает жителей пограничных районов, потративших не один год на обустройство своих хижин, вигвамов и развитие добывающей про-

мышленности. Они решают начать войну за окончательную независимость от власти олигархов и презренного металла. Битва между поддерживаемой правительством корпорацией GalSpan и жителями пограничных миров начинается...

В самом начале **Tachyon** игрокам придется выбрать сторону жестокой корпорации GalSpan, либо принять идеалистические взгляды борющегося за независимость сообщества Бора. Каждый из выбранных вариантов позволит поучаствовать в 10 миссиях, в которых будут скрываться еще, по обещаниям Novalogic, 70-80 подмиссий. Так или иначе, каждому играющему предстоит стать наемником, летающим по бескрайнему космосу, завоевывающим расположение друзей и ненависть врагов. Поведением игрока, его способами изучения мира будет определяться не только исход эпопеи, но и абсолютно все происходящие в **Tachyon** события. По заявлениям разработчиков, «вы никогда не сможете узнать, что ждет вас впереди».

На протяжении **Tachyon** игрокам постоянно придется что-то добывать, что-то разыскивать, совершая путешествия от одной космической базы к другой. По большей части это

относится к различному оружию и апгрейдам для боевого звездолета. Что касается вооружения, то его в игре будет много. Среди известных к настоящему моменту разрушительных игрушек можно назвать торпеды, взрывающиеся на заранее указанном расстоянии, различные варианты ракет, лазерные пушки и плазменные орудия, являющиеся по сути сверхмощными космическими огнеметами. Помимо собственного оружия, в **Tachyon** для истребления врагов можно будет воспользоваться помощью компьютерных напарников, каждый из которых отличается собственным AI, поэтому для того чтобы подобрать себе подходящего помощника, придется приложить немало усилий. Если же вы точно знаете, что лучшим напар-

ником будет ваш одноклассник или сосед, то сразу готовьтесь к мультиплеерным играм: Novalogic обещает, что в едином порыве в **Tachyon** смогут слесниться более 120 бойцов.

Скриншоты говорят о самой привлекательной графике, а пресс-релизы гласят, что движок **Tachyon** совершит очередную революцию в мире игр. И хотя жизнь научила с осторожностью относиться к заявлениям о грядущих хитах, хочется надеяться, что на этот раз нас все же не обманут и мы действительно получим классную космическую игру, ведь Novalogic редко подводила игроков.

СИ



Panzer General 3: Assault

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

По поводу «генеральской серии» компанииSSI можно совершенно однозначно сказать одно — это были (да, собственно, и есть) самые успешные в коммерческом отношении военные игры в истории. Великолепная играбельность удивительным образом сложилась в них с псевдоисторичностью и упрощенностью, что и обеспечило заслуженное почтение масс и солидные прибыли.

Однако успех постепенно становился все меньшим и меньшим. **Panzer General II** был уже не столь хорош, а на **People's General** и вовсе почти не обратили внимания. Единственным выходом был качес-

твенный прорыв, создание не просто той же игры с чуть улучшенной графикой, но игры новой, причем привлекательной графически. В наше время это означает — «трехмерной», но в возможность такого поверить было сложно. Однако, похоже, что придется. SSI официально проинформировала всех интересующихся, что третья серия «Броневых Генералов» будет использовать 3D-движок от Prince of Persia 3D.

Не суть, впрочем, что за движок будет в **PG III** — учитывая походовость, можно сделать конфетку практически из любого. Суть в том, что многие беспокоились и

беспокоятся — останется ли старый добрый «генерал» тем, кого мы знаем — походовой игрой на гексагональной сетке? Не превратится ли он в одного из тех страшных монстров action/strategy, в которых стратегии не более, чем в Квейке? Конечно, трехмерность изрядно прибавляет реализма и позволяет более четко определиться с видимостью в fog of war. Но все остальное?..

Хвала богам, все знакомое останется. Можно больше не волноваться — и turn-based режим, и милые сердцу воргеймеров шестиугольники все еще определяют лицо **PG III**. Однако, и это хорошо, простым переводом игры в трехмерное пространство SSI не ограничится. Они планируют сместить фокус игры от юнитов к командирам. Теперь у игрока в подчинении будет некоторое количество офицеров, каждый из которых сможет командовать некоторыми родами войск, причем с разной степенью талантности. Один может быть универсальным полководцем, одинаково средние руководящим и пехотой, и танками, и авиацией. А другой, может, кроме артиллерии вообще ни на что не способен, но зато уж тут-то себя проявит. В общем, налицо подход, аналогичный старым играм от KOEI.

Кроме того, у каждого командира есть наиболее важная характеристика

— число приказов, которые он может отдать за ход (тут SSI опять идут по стопам KOEI и настольной серии The Great Battles Of...). На выбор останется только решение, стоит ли ему держать кучу малоталантливых офицеров или одного, но очень и очень крутого.

В общем, все звучит потрясающе. Переход на трехмерность, да еще и масса нововведений просто обязательно превратят **Panzer General III** в хит. И ведь надо учесть, что большая доля информации разработчиками пока еще не разглашается, а

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: Wargame
ИЗДАТЕЛЬ: Talonsoft
РАЗРАБОТЧИК: Норм Korep
ОНЛАЙН: www.talonsoft.com
ВЫХОД: весна-лето 1999



ведь там наверняка скрывается масса интересного. Например, пока неясен масштаб — оперативный, как в первой серии, или почти тактический, как во второй? Какие битвы предстоит разыграть, также под вопросом. Есть, правда, непроверенная информация, что действие ограничится Западным фронтом, что слегка огорчает. Но, так или иначе, **PG III** — один из наиболее заметных кандидатов на почетное место лидера этого года в жанре wargames. По крайней мере, по продажам.

СИ

The Operational Art Of War vol. 2

The Operational Art Of War vol. 2

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

На первую часть «Оперативного военного искусства» реакция была довольно разнообразная. Не-воргеймеры не приняли ее однозначно, поклонники же жанра также отнеслись к этому творению довольно таки придирчиво. Некоторые ставили в вину Когеру чрезмерную детализованность, некоторые — недостаточную графическую выразительность. Однако все соглашались — **TOAW** стала событием — первой за долгое время серьезной коммерческой wargame на оперативном уровне.

Talonsoft очень любит выпускать целые серии игр — так получают большие деньги. Вот и на сей раз она заранее честно предупредила: продолжение будет. Да и как иначе, если игра в своем названии имеет подзаголовок vol.1? Разумеется, будет второй том, причем через довольно-таки небольшой промежуток времени.

Как известно, первая серия рассматривала сражения с 1939 по 1955 год — проще говоря, Вторую Мировую и конфликты сразу после нее. В продолжении исторические рамки, естественно, другие — с 1954 по начало XXI века. Понятное дело, это означает, прежде всего, новые битвы, но, помимо этого, как ни странно, планируется некоторое количество нововведений, что, в общем-то, для Talonsoft несвойственно.

Если уж говорить о битвах, то новых сценариев (как вы помните, кампаний в **TOAW** нет, зато

каждый сценарий требует очень много времени на отыгрыш) намечается десятка полтора. Не меньше половины из них гипотетические, в основном посвященные различным вариантам Третьей Мировой между Варшавским договором и НАТО, а также несуществующим пока еще (и слава Богу!) конфликтам в Азии. Среди исторических — пара сценариев по Вьетнаму, ближневосточные конфликты (включая ирано-иракскую войну) и вездесущая Буря в Пустыне.

Разумеется, появились и новые юниты. Наиболее заметная «новинка» — вертолеты, как штурмовые, так и транспортные. Помимо этого, большое число различных ракетных установок (в том числе ЗРК), особая броня на некоторых юнитах и, может быть, даже спутники. Вообще же надо отметить более частое применение ядерного и химического оружия — все



же это вам не WWII. Ну и, естественно, масса юнитов в старых родах войск, да такая масса, что база данных по системам вооружения по сравнению с первой серией больше в два раза.



рые могут быть уничтожены случайным ударом, некоторым аналогом RPG-шного «critical hit». Подразделение без штаба все еще способно обороняться, но двигаться и атаковать, пока не прибудет новый командир, — нет. Будет учитываться и функция военной и обычной полиции при наведении порядка на дорогах и в городах, при их действиях юниты станут пе-



редвигаться быстрее. И, возможно (этот вопрос пока не решен), будут беженцы и вообще гражданские, толпы которых вполне могут перерезать коммуникации в тылу.

Вообще коммуникациям и снабжению планируется уделить немало внимания. Теперь штабы армий будут оказывать на это более явное воздействие, да и вообще планируется ввести концепцию стационарных складов, от которых в войска и будут идти боеприпасы и прочая амуниция. Воевать станет явно сложнее — теперь не только фронт, но и тыл попадет под контроль игрока.

Как бы там ни было, но **TOAW vol.2** будет событием, по крайней мере в узких воргеймерских кругах. Что же до остальных, то им в любом случае можно будет порекомендовать взглянуть на это творение, ибо оно лучше всего покажет состояние качественных и серьезных военных игр на сегодняшний день.

СИ

Jane's A-10 «Warthog»

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Великая и неповторимая Jane's Combat Simulations собирается разродиться очередным авиасимулятором. На этот раз моделируется **A-10 «Warthog»** (кое-кто за известное сходство называет эту незатейливую машину «Чебурашка»). **A-10** — это самолет огневой поддержки. Пилот такого летательного аппарата может атаковать цель только после визуальной идентификации. У «Warthog'a» нет даже собственного радара — пилот во время атаки вынужден использовать либо удаленное целеуказание, либо системы наведения, установленные собственно на боеголовках. Вот такую вот простую, как бревно, машину хочет ослепить Jane's.

Летать на настоящем **A-10**, по слухам, несложно. Тем не менее, это не означает, что игра будет аркадной (всем известно, что отдельные продукты Jane's легко можно в этом обвинить). Разработчики обещают огромное внимание к деталям. Авионика и летная модель настоящего **A-10** имитируются со всей серьезностью.

В игре (кроме типичных сингл-плеер режимов, таких как Instant Action и Training) будет две кампании — «Корея, наше время» (попроще, полностью линейный набор миссий) и «Западная Германия, 1983, вторжение СССР» (посложнее, включает элементы тактического планирования). Естественно, обе кампании



вымышленные. В **A-10** вам придется выполнять широчайший спектр боевых задач: атаки на различные цели, воздушное сопровождение (вот уж к чему **A-10** не приспособлен абсолютно — так это как раз к воздушному сопровождению), подавление систем противовоздушной обороны противника, воздушная поддержка танковых и пехотных частей. Вся статистика Игрока при прохождении кампаний будет детально фиксироваться — начиная от летных часов, заканчивая ранениями и наградами. Провал миссии, как вы уже поняли, не будет означать провала всей кампании.

Графически игра базируется на движке «Jane's World War II Fighters», которые к нынешнему времени уже успели стать классикой жанра. Естественно, движок будет сильно улучшен, особенно в плане моделирования земной поверхности. Текстуры земли будут богаче и качественней, кроме того вырастет количество деталей ландшафта. Его моделирование производится на основе спутниковых фотографий, как это обычно и бывает у Jane's. Кроме того небольшие улучшения будут внесены и в уже существующую модель обшета боял

гордостью «World War II Fighters».

Естественно, графический движок «Warthog'a» будет поддерживать всевозможные 3D-эффекты нового поколения, такие как динамическое освещение, 3D-виртуальный кокпит, погодные эффекты — дождь, туман. Кроме того в игре будет ряд ночных миссий, посмотреть на которые будет весьма интересно. Вся эта радость, по заявлениям разработчиков, станет работать минимум на P-200 с 32-мя МБ памяти. Мало того: игра потребует около 400(!) МБ места на винте. Да, еще: естественно, поддерживаются все самые популяр

ные на сегодняшний день 3D-ускорители.

Поступление **A-10** в компьютерные магазины всего мира ожидается осенью этого года. Но поскольку времени до осени еще очень много, а технологии развиваются быстро, существует огромный шанс, что к моменту, когда игра будет полностью готова, она уже морально устареет. Движок-то, хоть и доработанный, но все же старый! Тем не менее, Jane's из всех сил убеждает, что ее **Warthog** — именно то, что нужно... Ну-ну, посмотрим.



СИ

PC | Infantry

Infantry

Виктор НАЗАРОВ
masters@gameland.ru

При современном уровне развития сетевых технологий уже нельзя представить ни одну успешную игру без поддержки режима многопользовательских баталий. Настоящие игроки уже давно предпочитают уничтожать равных противников, а не компьютерных гидроцефалов. Видя такую тенденцию, многие фирмы стали выпускать игры, которые даже не предусматривают одинокую игру (ярчайший тому пример — Ultima Online) и являются весьма популярными среди бесчисленных любителей человеческой кровушки. Во второй половине этого года подобных творений должно стать, по крайней мере, на одно больше: молодая компания Harmless Games вовсю трудится над разработкой on-line игры в жанре action-RPG, которая

уже получила название **Infantry**.

Судя по просачивающейся из-за закрытых дверей разработчиков информации, **Infantry** больше всего будет напоминать X-COM, одобренный action'ом в реальном времени, переполненный тактическими находками и очень многими элементами RPG.

Игра повествует об империи Коллектив, находящейся сейчас в довольно плачевном состоянии. Начав расселять человечество, Империя не учла, что рано или поздно ей предстоит столкнуться с проблемой в лице войны колоний за свою независимость. Это историческое событие, помимо хаоса во всей Солнечной системе, поро

дило удивительный феномен — псионики. Псионники — люди, обладающие уникальными ментальными способностями.

К таким возможностям относятся Ясновидение (в **Infantry** им считается умение видеть сквозь стены), Телекинез (усилием мысли игроки смогут швырять огромные каменные глыбы и тела врагов), Пирокинез (любители файрболлов и «огненных стен», это для вас!).

Однажды создав своего персонажа, игрокам предстоит его холить и лелеять, дабы из него получился настоящий боец. А стремиться есть к чему: разработчики утверждают, что персонажам в **Infantry** будут доступны более 500 различных способностей, которые можно направить в совершенно

но различные русла. Возможно, ваш персонаж станет классным водителем, способным управлять любой техникой от небольших машин-разведчиков до огромных танков. А на случай неожиданной поломки дорогостоящего оборудования очень полезно иметь в своей команде толкового техника. Кроме этих персонажей в игре обязательно объявятся Подрытники, Врачи, Бойцы, Шпионы, Командиры и все те же Псионники.

Стоит отметить, что практически все действия играющего будут вращаться вокруг командных действий: например, один герой управляет фантастическим средством передвижения, другой отстреливается от наседающих



врагов, а третий шлет в эфир послания SOS и читает молитвы.

В **Infantry** распоряжение бойцов попадут более 200 видов различного оружия: от пистолетов, автоматов и гранатометов до ультразвуковых пушек и ружей, стреляющих слизью. В зависимости от своих навыков, герои смогут воспользоваться многим полезным оборудованием, среди которого аптечки, различные бронжилеты, приборы ночного видения, миноискатели и еще великое множество очень ценных вещей.

Действо, в котором смогут принять участие одновременно более 150 игроков, будет происходить на самых разнообразных аренах, включающих в себя космические корабли, астероиды, разрушенные колонии и многие другие не менее интересные места. Для визуального воплощения этих космических красот и чудес был разработан 2D-движок, содержащий массу световых и прочих эффектов и создающий полностью динамичный мир в разрешении от 640x480 до 1800x1440.

Пока работы над **Infantry** идут полным ходом, и рано говорить о ее успехе или неудаче. Но если игра окажется X-COM-on-line, то в ее светлом будущем можно не сомневаться.

СИ



Warpath: Jurassic Park

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Компания DreamWorks Interactive, известная в первую очередь тем, что принадлежит ни кому-нибудь, а самому Стивену Спилбергу, в последнее время становится, в большей или меньшей степени, похожа на еще одного разработчика, также явившегося в игровую индустрию со съёмочных площадок. Я имею в виду великую звездной индустрию LucasArts. Сходство же наблюдается в основном в том, что обе эти компании, обладая правами на использование известных торговых марок, нещадно и беспрепятственно их эксплуатируют. И если LucasArts'овская контора, помимо довольно неплохих игр из серии Star Wars, еще известна и своими потрясающими квестами, то DreamWorks Interactive за своими сверхприбыльными Jurassic Park и Small Soldiers ничего не видит (кроме одинокого Neverhood). Причем практически все ее продукты выделяются откровенно слабым исполнением или же непонятной недоделанностью, как неоднозначный Trespasser. Но несмотря на все свои неудачи (правда относительные — продаются игрушки довольно неплохо), любители «Затерянного мира» успокаиваться не собираются и конвейер не останавливают, производя все новые и новые продукты на старую испытанную тему. На этот раз DreamWorks Interactive решила временно скооперироваться с известной командой Black Ops, неплохо зарекомендовавшей себя очень приятной подводной плавательной Treasures of the Deep. Их совместное творение будет носить грозное название **Warpath: Jurassic Park**, и, судя по всему, большинство нездоровых фанатов динозавров, взглянув на новый проект, просто сойдут с ума от счастья, ведь предложенный им продукт представляет собой ни что иное, как самый настоящий файтинг.



во вселенной Jurassic Park со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Как известно, идея «файтингов с динозаврами» на самом деле не нова. Лет пять назад, помнится, на свет появилась первая (и, по-моему, пока единственная) подобная игра — всем известный (хотя и слегка подзабытый) Primal Rage. Причем, хочется отметить, что чем больше узнаешь о новеньком **Warpath: Jurassic Park**, то все яснее становится видно, сколько (много) явных «заимствований» (мягко говоря) произвели DreamWorks'овцы из творения Time Warner Interactive. Становится просто жутко. Хотя, с другой стороны, вероятно, это даже неплохо, что такая игра, как **Warpath: Jurassic Park**, появится на свет, ведь кто же еще (и когда) сможет нас порадовать своеобразным римейком старенькой драки вымерших рептилий. И пусть играть во все это будет намного менее интересно, чем в 1994 году, но своего поклонника (господи, какая потрепанная фраза!) спилберговская дрянь все же найдет. Даже только из-за того, что динозавры — это всегда невообразимо интересно и весело. Так, по крайней мере, считает большинство, а к его мнению надо прислушиваться, черт его побери.

Как я уже сказал, **Warpath: Jurassic Park** — самый настоящий файтинг. Или, скорее, относительно небольшой подвид этого жанра, называемый «тупые кровавые драки». В данном случае — динозавринные драки. Именно так. Кровь в новом детище DreamWorks Interactive и Black Ops обязательно будет присутствовать, пусть и не в таких огромных количествах, как все в том же Primal Rage. Но этот, несомненно, весомый недостаток разработчики прикроют с помощью хороших графических технологий и упора на некоторую «реалистичность», выражающуюся в отображении повреждений на «шкуре» динозавров непосредственно во время боя. То есть, поцарапав брюхо своему противнику, вы с радостью можете увидеть, как откроется ужасная рана, а оттуда на землю хлынет горячая алая кровушка. Уверен, поклонники Mortal Kombat это оценят.

Все мордобой в **Warpath: Jurassic Park** проходит на десяти локациях, взятых из фильмов Jurassic Park и Jurassic Park: The Lost World. Фанаты фильма, видимо, сойдут с ума от такой весты. Действительно — локации из самого фильма. Это вам не какая-то дурацкая битва на планете Urth (Земля так в будущем звать будет, а вы что не знали?) между богами-монстрами с Луны! К тому же и сами динозавры у нас не какие-то монстры,

ПЛАТФОРМА: PlayStation
ЖАНР: Fighting
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: DreamWorks Interactive/Black Ops
www.ea.com
ОНЛАЙН: нет
ВЫХОД: конец 1999

одержимые жаждой власти (избитая тема!), а самые обыкновенные ящеры, иногда даже относящиеся к реально существовавшим на планете видам доисторических рептилий. К примеру, вы встретите шипастых Анкилозавров, известных своей травоядностью Трицератопсов и, конечно, хищных Тирранозавров. Правда, если продолжать список, мы встретим еще несколько любопытных образов, вероятно только что открытых наукой, вроде Гигантозавра и некоего чуда селекции, именуемого Mega Raptor.

Для придания **Warpath: Jurassic Park** черт настоящего файтинга разработчики срочно решили напихать в игру побольше игровых режимов, способных порадовать так называемых «настоящих ценителей». Так что 1P Mode и VS Mode (не знаю, как они зовутся конкретно здесь) не окажутся единственными. Что касается игрового процесса, то он, похоже, не пойдет дальше продемонстрированного в некогда знаменитом предшественнике «Тропы войны» (**Warpath** по-английски). То есть примитивное уродство так и останется примитивным уродством. Вот только пять лет назад «прикола ради» на игровой процесс можно было разок плюнуть, потому как драки динозавров казались чем-то новым и неизведанным. Сейчас же смотреть на точно такую же, только графически улучшенную игру, выпущенную под хорошей торговой маркой, но представляющую собой изнутри все то же убожество, наверное, потянет только совсем молодых игроков, начинавших стучать по кнопкам уже в эпоху расцвета PlayStation. А, боюсь, ничего нового с собой **Warpath: Jurassic Park** ни то что не несет, но, по-моему, даже и не хочет, а потому и дальше хватает из Primal Rage все готовые задумки. Людям в игре нужны? Нужны. Значит будут бегать по местности, где сражаются ящеры. Всякие бонусы нужны? Говорите, нужны? Хорошо, чего-нибудь придумаем. Хотя чего там думать — возьмем все как есть у коллег, они не обидятся. Прекрасно — теперь суетящихся людишек можно кушать для пополнения жизней. После всех таких наворотов я почти уверен в том, что в графе оригинальность такой игре придется поставить «ноль». И это — единственно правильное решение.

Некоторым читателям, возможно, не понравится мое отношение к **Warpath: Jurassic Park** и конкретно DreamWorks Interactive, высказываемое в этой статье, но таких осуждающих голосов, надеюсь, будет все-таки меньшинство, ведь как вам ни грустно это признавать, а на этот раз я во всем прав, и в обратном меня не переубедишь даже физическим воздействием (проверять не надо). **Warpath: Jurassic Park** — игра, безусловно, интересная даже только из-за своей «римейковости». Не хочу говорить ничего обидного вроде: «Но посмотреть ее в любом случае стоит», пусть бы даже это и было правильным, а просто отмечу, что диск с предложенной вам игрушкой, наверное, окажется не настолько тошнотворным, чтобы вам захотелось посмотреть за его полетом из окна своего жилища. Ведь все же воздействие ребят из Black Ops должно возыметь какое-то положительное действие на спилберговских уродов и их проект.

e@shop
http://www.e-shop.ru

Видео игры
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: \$3



Mario Party
Поставка: на заказ
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$84.99



Star Wars: Rogue Squadron
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$72.99



Castlevania 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$85.99



Snowboard Kids
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$59.99



Turok 2
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$85.99



Zelda 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$85.99



Beetle Adventure Racing
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$77.99



Fighters Destiny
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$59.99



Aero Gauge
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$59.99



California Speed
Система: Nintendo 64

\$77.99



Top Gear Overdrive
Система: Nintendo 64

\$74.99



Expansion Pack, 4 MB
Система: Nintendo 64

\$45.99



Принтер черно-белый
Система: Game Boy

\$68.39



Game Boy в цветном корпусе
Система: Game Boy

\$57.59



Камера
Система: Game Boy

\$74.99



Controller разноцветный
Система: Nintendo 64

\$34.99



Руть с педалями
Система: Nintendo 64

\$89.99



Перчатка-джойстик
Система: Nintendo 64

\$79.99



Star Wars
Система: Game Boy

\$22.19



Jungle Book
Система: Game Boy

\$23.19



Metroid II
Система: Game Boy

\$22.49



Gran Turismo
Система: Sony PlayStation (NTSC)

\$38.69



GEX: Enter The Gecko
Система: Sony PlayStation

\$42.99



Resident Evil 2
Система: Sony PlayStation

\$46.69

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры
вышедшие в США.

SaGa Frontier 2

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Первого апреля 1999 года на просторах Страны Восходящего Солнца увидела свет долгожданная игра от ведущего производителя ролевых игр, то есть Square. Зовется она (если до кого-то не дошло, что названия в нашем журнале пишут над статьями) **SaGa Frontier 2**. Кто-то, наверное, возмутится из-за того, что долгожданной мы кличем игру-сиквел одной из самых слабых PlayStation'овских ролевых игр, но, поверьте, согласно исследованиям авторитетных японских игровых, это творение занимало второе место в списке самых ожидаемых на территории островного государства продуктов.

Как это ни парадоксально, но объяснить этот факт довольно-таки сложно, потому что первая часть игры никогда особым почтением у поклонников ролевых игр не пользовалась, да и, что уж тут скрывать, была довольно неудачным проектом, заслужившим массу разнообразной критики в свой адрес и немного подмочившим репутацию своего создателя. **SaGa Frontier** отличалась тем, что пыталась внедрить в иг-

ровой процесс как можно больше нового и ранее игроком невиданного. Некоторые усовершенствования коснулись системы боев, некоторые — построения сюжета. Последнее и было самой уникальной чертой игры, поначалу привлекавшей довольно солидную часть игроков. Как вам, к примеру, возможность прохождения игры за семерых абсолютно разных персонажей, со своими собственными историями, своими собственными сюжетными линиями, со своими особыми квестами? У каждого из них путешествие начиналось в определенной локации, не такой как у другого героя, а потому, проходя игру за всех персонажей, вы как бы рассматривали ее с разных сторон, шли к окончательной победе разными путями. **SaGa Frontier** даже представлялась этакой многогранной RPG, состоящей из семи независимых кусков, иногда пересекающихся между собой, так как действие все-таки происходило в одном и том же мире, мире знаменитой в Японии ролевой серии **Romancing SaGa**, включающей в себя еще и огромное количество разнообразных ответвлений, побочных историй. Согласитесь, звучит все это очень и очень заманчиво. Многие на эту наживку и купились. На деле все оказалось намного хуже и намного скучнее. Придуманная разработчиками **Free Scenario System** на практике давала сильный сбой, в результате чего все ваши приключения превращались в бессмысленные брожения по чудесному волшебному игровому миру.

С графикой у **SaGa Frontier** тоже имелись некоторые проблемы, хотя это, в принципе и не главное. Спрайтовые персонажи выглядели убого, а окружающий их мир казался немного недоделанным и недостаточно детализованным. Особенно после красивой **Final Fantasy VII**. Но все равно некоторые задатки у игры имелись, а по-

тому, чтобы не потерять все хорошее, что только было, Square взялась за создание продолжения **SaGa Frontier**.

И вот она, **SaGa Frontier 2**, предстала пред глазами японской публики. К огромному облегчению массы поклонников RPG, от предыдущей части этой своеобразной побочной линии игровой серии **Romancing SaGa** в продукте, наконец-то, воспринимаемом организмом как положено, осталось только название. Ну и мир, в котором все действие происходит. Поначалу даже не верится, но **SaGa Frontier 2** оказалась действительно отличной игрой.

Первое, что вы-

зывает закономерный восторг, так это замена не оправдавшей надежд **Free Scenario System** на прелюбопытнейшую **Generations System**. Система эта, в общем и целом, базируется на идеях легендарной **Phantasy Star III**, где поколения героев сменяли друг друга. То есть начинаете вы свой квест одним персонажем, а заканчиваете, предположим, его внуком. В той же **Phantasy Star III** вы имели даже возможность выбрать себе жену, и от этого сюжет претерпевал серьезные изменения. И вообще, это была великая RPG. Вот теперь часть ее живет и в **SaGa Frontier 2**.

Главным героем наших сегодняшних приключений стал молодой человек по имени **Gustav** — бывший наследный принц одного из государств мира, который нам придется обживать. Несмотря на то, что **Gustav** является старшим сыном короля и, по идее, должен быть главным претендентом на престол, в возрасте семи лет его вместе с матерью отсылают в долгосрочную ссылку, так как к тому времени ребенок не проявил способностей к познанию тайн магии. А это, по мнению общественности, ни-

манд и наворотов из стандартных Square'ских ролевиков, в этой игре вы имеете возможность принять на себя во время боя определенную «роль», в соответствии с которой изменятся ваши характеристики и способности. Короче, нечто вроде встреченного нами в пятой **Final Fantasy**. Также в процессе махача вы можете сплести нечто комбообразное (на **Legend of Legaia** это, правда, не похоже) и применить получившееся на противника. Обещает оказаться занимательной штукой.

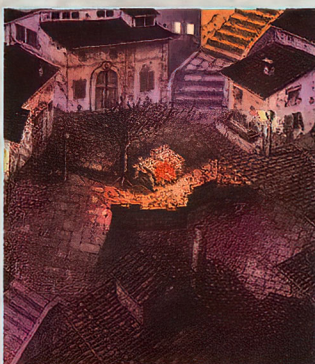
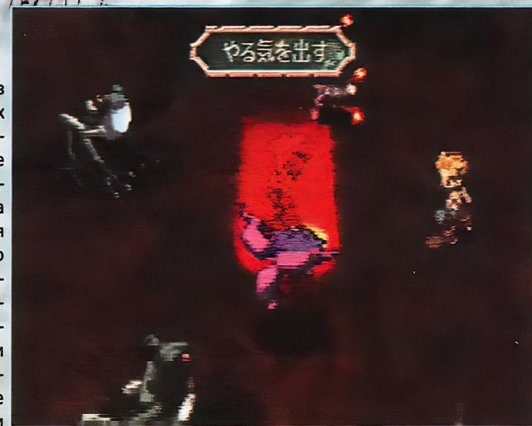
О т -

дельно разработчики выделяют такую вещь, как поединки один на один, в которых привычные правила боя немного меняются. Здесь практически все строится на комбинировании ваших действий, имеющем место, как уже было сказано, в «партийных» битвах. То есть перед каждым ходом вам придется назначать команды, которые надо исполнить в горячке битвы, причем команд таких будет сразу несколько. Если получившиеся в результате «комбинашки» оказались эффективными, то их разрешено запомнить на **memory card**, а потом юзить, юзить, юзить... Весело.

Изменилась в **SaGa Frontier 2** и графика. Бэкграундам теперь уделили гораздо больше времени чем ранее, а потому нынче игра производит просто отличное впечатление. Задники тщательно прорисованы профессиональными художниками, блещут обилием ярких и сочных красок, что так не похоже на холодную «силиконовость» задников седьмой **Final Fantasy** и придает **SaGa Frontier 2** неповторимую атмосферу. Изыски на этом не заканчиваются, но все имеющееся великолепие лучше видеть самому: красиво и в то же время не похоже на именитого собрата. Душа радуется. Остается только дожидаться появления игры на нашем небосклоне и самому проверить, насколько все-таки **SaGa Frontier 2** смогла исправить досадные ошибки своего предшественника. Огорчает только объявленный срок перевода игрушки на английский язык — начало 2000 года. Придется ждать...

ПЛАТФОРМА: PlayStation
ЖАНР: RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Square Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Square
ОНЛАЙН: www.squaresoft.com
ВЫХОД: начало 2000

SaGa Frontier 2



Dynamite Deka 2

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Dynamite Deka 2 является ни чем иным, как продолжением популярной среди обладателей почти не подающего признаков жизни Saturn'a мордобой под названием Die Hard Arcade. Последний, помнится, стал когда-то одним из самых удачных представителей жанра своего времени, покоря игроков прекрасным проработанным игровым процессом, совсем не осложняющим жизнь любителям отмахать всех, кто пока еще движется. Вкратце игру можно было бы охарактеризовать как трехмерный Final Fight, действие которого разворачивается исключительно в замкнутых помещениях. А если точнее — то в многочисленных комнатах и коридорах

огромного небоскреба, запомнившегося нам по фильму «Крепкий орешек». Собственно, отсюда и второе, западное название игры. Теперь же все это аркадное величие возвратится к нам еще раз, но уже с довольно значительными улучшениями и дополнениями, отвечающими современным запросам.

Dynamite Deka 2, как и следовало ожидать, значительно красивее своего предшественника, хотя ничего сверхвыдающегося владельца Dreamcast и не увидят. Вся проблема заключается в том, что перевод игры будет осуществляться не с мощнейшей Naomi, а со старенькой Model 2, на которую

Dynamite Deka 2 и создавалась. Model 2 штука, конечно, тоже довольно сильная, но все-таки не настолько, чтобы поражать воображение игроков, как было когда-то. Разве что игровым процессом выпущенных на нее игр. Это всегда пожалуйста. И наша любимая зубодробилка не станет исключением.

Главной целью создателей тогда еще Die Hard Arcade, по всей вероятности, являлось создание продукта, исправно поглощающего жетоны, но в то же время играющегося легко и непринужденно, совершенно не раздражая человека, самозабвенно стучащего



по кнопкам. Удалось это им, как известно, блестяще. Die Hard Arcade покорила простотой прохождения, при этом привлекая к себе внимание не столько даже за счет установленного уровня сложности, сколько прекрасной продуманностью всего, что творится на экране. В результате в нее хотелось действительно играть, а не проходить, ожидая развязки. Много вы таких драк знаете? Особенно же приятно, что **Dynamite Deka 2** сохранит в себе все эти жизненно необходимые качества, обогатившись, по ходу дела, ощутимым набором нововведений. Естественно, на абсолютно новую игру его не хватит (да мы как-то и не требовали), а вот на хорошее, полноценное продолжение в самый раз.

Так же как и раньше, мы выполняем роль наихудших полицейских, затеявших с кем-то там (неважно) разборки, бегающих по вверенной им территории и выполняющих свои обязанности. Увидел, например, преступника и давай его по ребрам, по ребрам! Если же на дороге попадется оружие, то без малейших колебаний в ход пойдет и оно. В **Dynamite Deka 2** список его значительно увеличен добрыми разработчиками, а потому нам станет еще веселее. Впрочем, иногда разрешается воздерживаться от применения силы, а взамен по-человечески арестовывать нарушителей правопорядка. Но рукопашная все равно на первом месте!

О ней, кстати, также надо бы сказать несколько приятных слов. Процесс боя в **Dynamite Deka 2** станет более продвинутым, чем ранее, и начнет даже немного смахивать на демонстрируемый в «настоящих» файтингах. При этом сохраняя простоту и доступность овладения им, что так необходимо простой аркад-

ПЛАТФОРМА: Dreamcast
ЖАНР: драка
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РАЗРАБОТЧИК: Sega AM1/Sega of America
ОНЛАЙН: www.sega.co.jp
ВЫХОД: вторая половина 1999



ной драчке. Удары же можно нынче наносить в совершенно любом направлении, потому как игра все больше и больше тяготеет к полному 3D. Ну, что ж, порадуемся за создателей **Dynamite Deka 2**, да и за нас с вами, которым они смогли преподнести настоящий подарок в виде первоклассной игры. Остается только дождаться ее окончательного перевода на домашнюю игровую систему, а там оттянуться на полную.

CM



Koudelka

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Интересный игровой проект с немного необычным названием **Koudelka**, которому прочат довольно-таки большую популярность среди игроков, является еще одним образцом набирающего обороты жанра интерактивных триллеров. Только, в отличие от экшенового Resident Evil, здесь уклон сделан в сторону более «интеллектуального» ответвления игровой продукции, известного как ролевые игры. Примерно то же самое в свое время можно было сказать и о знаменитой Parasite Eve, но, несмотря на общую схожесть **Koudelka** с этим «кинематографическим приключением», она все-таки заметно выделяется за счет очень многих и важных вещей.

Действие **Koudelka** происходит не в наше время, куда так нравится помещать своих героев создателям очередных ужасиков, а в прошлом веке, и это только, конечно же, придает игре некоторую необычность и непохожесть на другие, сходные по жанровой принадлежности продукты. XIX век накладывает отпечаток на всю атмосферу игры, на ее графическое оформление, а также на внутренний облик. Взгляните на скриншоты, неужели такая необычная, выдержанная в мрачном готическом стиле RPG не вызовет вполне объяснимый интерес со стороны любителей посидеть денечек-другой-третий (и даже много больше) за прекрасной, красивой и насыщенной игрой? А **Koudelka**, по первым впечатле-



ниях, запросто способна стать именно таким милым, приятным и одновременно леденящим душу (триллер как-никак) произведением японских мастеров ролевого направления в индустрии. Нет, я не обмолвился, называя никому не известного разработчика Sacnoth «мастерами». Все дело заключается в том, что команда разработчиков с таким названием полностью состоит из бывших сотрудников легендарной Square, ушедших из нее два года назад. Все эти два года они, судя по всему, ничем путным не занимались, так как **Koudelka** станет вообще самым первым игровым проектом за всю историю существования этой конторы. Но, будем надеяться, что за все это время навыков они не потеряли, и уже

первое их творение сможет высоко подняться в глазах игровой общественности.

Действие нашей новоиспеченной «готической RPG» развивается на территории заброшенного монастыря Nemeton Convent, расположенного в скалистой местности Уэльса. С давних пор Nemeton Convent пользовался дурной славой во всех окрестных селениях. Ходили слухи о страшных чудовищах и не упокоенных душах, сделавших некогда святое место своим убежищем. Народ, правда, все равно любил заглянуть в это страшное место, так как, может, оно, конечно, и опасно и мрачно, но, опять же по слухам, в старом монастыре можно было найти несметные сокровища, если только хорошо поискать.

Вот в таком интересном местечке однажды оказываются три разных человека: девушка по имени **Koudelka** Joussaint, молодой человек, известный как Edward Blunkett, и пожилой священник James O'Flaherty. Каждый из них преследует свою собственную цель, посещая Nemeton Convent, и каждому из них, видимо, совершенно до фонаря, что скоро



прибегут монстры и всех съедят к чертовой матери. Игроку же придется оперировать вышеперечисленными бесстрашными людьми, заставляя их сражаться с нежитью, обходить ловушки и вообще всячески оберегать, постепенно приоткрывая ужасную тайну, витающую над местом их безрассудных приключений.

Дата выхода **Koudelka** окончательно не объявлена, но предполагается, что состоится не раньше лета сего года. Произойдет это, естественно, в Японии. Что же касается появления творения умельцев из Sacnoth на Западе, то здесь вопрос пока остается открытым, но мы надеемся, что издатель в лице SNK все-таки соблаговолит перевести игрушку на английский язык.

CM



Koudelka | PS

ПЛАТФОРМА: PlayStation
ЖАНР: RPG
ИЗДАТЕЛЬ: SNK
РАЗРАБОТЧИК: Sacnoth
ОНЛАЙН: www.snk.co.jp
ВЫХОД: вторая половина 1999

Аллоды 2: Повелитель Душ

Юрий ПОМОРЦЕВ
и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Резюмируем: вне всяких сомнений **Аллоды 2: Повелитель Душ** — это проект мирового уровня, который обязательно завоюет славу и за пределами России.

В олей-неволей исполняешься чувства гордости, когда натыкаешься на строчки «...игра представляет собой смесь **Rage of Mages (Аллоды: Печать Тайны)** и что-то-там-еще» в популярных забугорных игровых изданиях. Нет, ведь чертовски приятно, когда наша российская игра, побывавшая в десятке лучших игр Internet Top 100 и получившая высочайшую оценку у всего прогрессивного человечества, становится неким эталоном и образцом для подражания.

Ну а для нашей с вами матушки-России появление игрового проекта такого масштаба является событием, прямо скажем, не частым. Поэтому совершенно неудивительно, что за процессом сотворения **Аллодов 2** пристально наблюдала не одна пара глаз, и появление сей диковины ждали с особливим нетерпением.

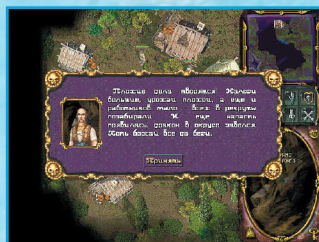
И дождались. И не разочаровались. Впечатление от **Аллоды 2: Повелитель Душ**

совершенно однозначно — намного выше среднего. До гениальности чего-то не хватает, но в целом где-то около того!

АЛЛОДЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ ЖДУТ ГЕРОЕВ

Приумножать масштабы вселенной **Аллодов** было бы большой ошибкой. Конечно, борьбе за восстановление порядка на Умоире были отданы лучшие годы виртуальных героев, а также отнюдь не виртуальные значные часы подготовки к сессии, но сделанное дело оказалось не таким уж и значимым, если мыслить в самом глобальном масштабе. Заваленный необузданной толпой будущих магов и воинов, Демон из Внешнего Мира был лишь каплей в океане Зла, воды которого тихо, но с завидным постоянством просачивались через магические преграды, выставленные Великими Магами. Поэтому едва-едва потушив одно пожарище, необходимо без промедления приступить к ликвидации нового.

То, что новая зараза, перекочевавшая в мир **Аллодов** из внешних источников, по самым скромным оценкам окажется раз эдак в -цать

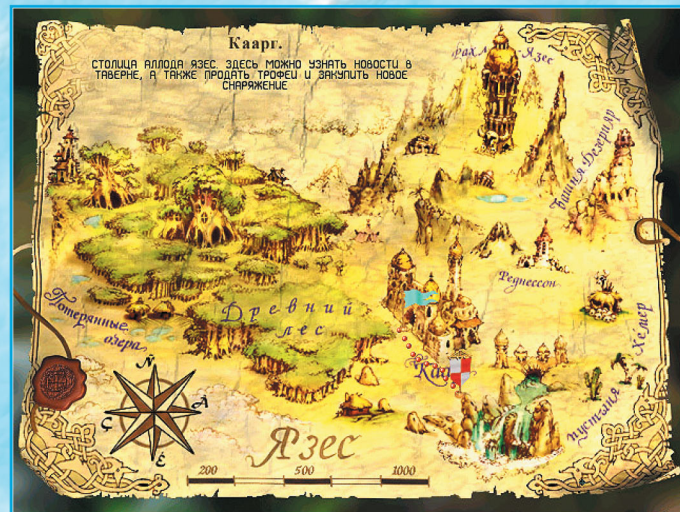


похлеще, нежели злосчастный Демон (упокой Всевышний его душу), можно даже и не сомневаться. Аргумент в пользу этого прост — достаточно вспомнить, что карьера героев в Печати Тайны начиналась с обычного конвоя неимущего коммерсанта, а ее апогеем стала масштабная сеча с применением тяжелой бронетехники и последних достижений в области боевой кабалистики. Так вот, в Повелителе Душ действие закручивается сразу же, лихо и удало. Следовательно, можно смело ожидать, что такой старт приведет в финале к самым невероятным сражениям, которых предварит тернистый путь, испещренный плеядой авантур. Эки я завернул!..

ИНДИВИДУАЛИЗМ И САМОВЫРАЖЕНИЕ

Ролевик ролевiku — рознь. К системе создания персонажа, его прокачке и возвращению из него Личности с большой буквы создатели **Аллодов** подошли творчески, взяв за основу классические принципы не менее классических RPG'шек и приведя их под общий знаменатель своего проекта. Иными словами, адаптировав их для вселенной **Аллодов**.

Тонкий процесс сотворения персонажа начинается с выбора одного из четырех претендентов на роль вашего протеже. На деле представлено лишь два класса — воин и маг, и на каждый из них полагается по два героя обоих полов. Стойки зрения баланса характеристик — никакой дискриминации между сильным и прекрасным полом не наблюдается, но по части характеров все четверо разнятся, аки сценические костюмы Жана Поля Готье. И эта индивидуальность нравов стала красной нитью игры; просто из любопытства хочется понаблюдать за реакцией на одни и те же события рассудительного мага, бесстрашно-



Карта нового аллода. Обратите внимание на отсутствие свитков с заданиями — в Повелителе Душ вы можете набрать сразу уйму квестов и неспешно, практически в произвольном порядке выполнять их

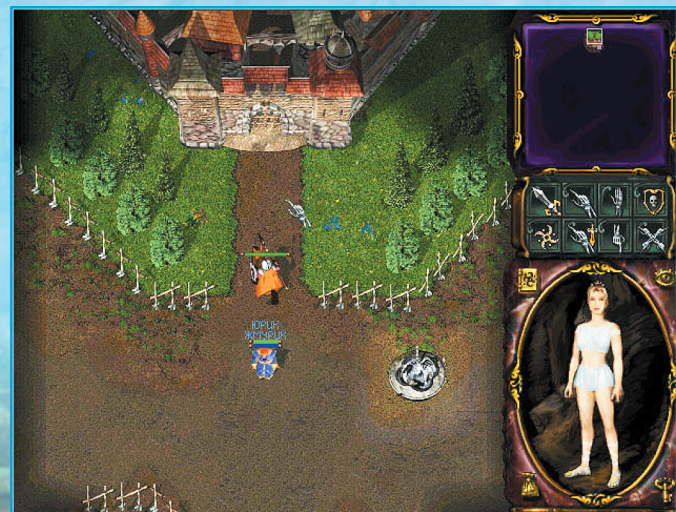
го воина, капризной волшебницы и благородной воительницы.

По большому счету процесс юстировки персонажа не слишком изменился по сравнению с Печатью Тайны, за исключением одного любопытного момента. По-прежнему можно перераспределить базовые характеристики героев (сила, ловкость, разум, дух), а так же выбрать преобладающие области магических знаний или навыки по владению оружием. Но избрать сферу астрала (для мага) или навык по владению стрелковым оружием (для воина) при создании героя в Повелителе Душ уже не представляется возможным. Почему? Вероятно оттого, дабы жизнь не показалась сахаром, а то даже легко персонаж будет шинковать противника. Это, тем не менее, совершенно не означает, что из игры на веки вечные исчезли названные навы-

ки, напротив, они живы и здравствуют, но прогрессируют по мере приобретения опыта с не слишком уж высокой скоростью.

Не пройдет и нескольких минут после того как новоиспеченный герой воплотится на виртуальных просторах **Аллодов**, как его тут же подхватит вихрь молниеносно разворачивающихся событий. Начнется заварушка за столиком таверны хорошо изученного аллода Умоир, где нам встретится посланница Скракана, Великого Мага. Старец перенесет героя с важным поручением на аллод Язес, который, в отличие от ставшего почти родным Умоир, представляет собой темную лошадку. Это знаменательная телепортация может считаться началом повествования **Аллодов 2**.

Даже беглого взгляда на Язес и его окрестно-



В сетевой игре над персонажем высвечивается не только его имя, но и название клана. При этом допускается смена последнего, но имя для героя остается бессменным

ДОСТОИНСТВА

Изысканный дизайн, значительное увеличение кампании, грандиозная увлекательность и динамичность.

НЕДОСТАТКИ

Минимум нововведений по части хождений на миссии.

РЕЗЮМЕ

Наиболее широко известный из существующих российских проектов. И просто отличная игра.

7.5

1.5 VIDEO
1 SOUND
1.5 INTERFACE
1.5 GAMEPLAY
1 ORIGINALITY
1 ADDITIONS

Так выглядит Каарге — столица аллода Язес. Жители города намного более разговорчивы, нежели обитатели Плагата, и нередко готовы поделиться с вами новостями или просто развлечь разговором

Вы получили дополнительную миссию!



Играть за мага в Повелителе Душ стало определенно легче, даже несмотря на всего лишь два заклинания, которые изначально записываются в вашу магическую книгу

ти достаточно, чтобы оценить разросшиеся масштабы игры. Вместо единственного города, в котором можно как следует попутить после напряженных батальи с агрессивными лесными обитателями, Повелитель Душ предлагает для нанесения визита уже три крупных населенных пункта — Каарге (столица Язеса), тайный Город Друидов (на то и тайный, чтобы появиться где-то к середине игры) и старый добрый Плагат (столица Умойр). Все города функционально похожи друг на друга как братья-близнецы и отличаются лишь архитектурой, да горсткой местных жителей, которые иногда не прочь поболтать о том о сем с вашим персонажем. Эпохально, что из всех городов исчезли тренировочные залы и магические школы, в которых раньше было можно поднатереть в соответствующих искусствах, расплавиваясь звонкой золотой монетой. Откровенно говоря, я не нахожу явных причин для такой узурпации — быть может, что сия прокачка отрицательно влияла на баланс игры, вследствие возможности явного повышения навыков в сфере астрала и по владению стрелковым оружием. Так или иначе, но о магических школах и тренировочных залах можно забыть. Аминь.

ТОНКАЯ БАЛАНСИРОВКА

Города — городами, но большую часть времени все равно придется проводить не за столиком в таверне, философствуя о смысле бренного человеческого бытия, выдыхая при этом суррогат спиртных паров, а на раздолье Язеса. На миссиях то бишь. Вот о них-то и поговорим.

Графический движок игры принципиально не изменился. Улучшился по части некоторых

примочек а la динамически отбрасываемые тени и динамическое освещение, но в итоге каким был, таким и остался, дополнившись несчетным количеством новых текстур, объектов и прочих предметов аллодовского интерьера.

Равно как и графическое ядро программы, остался неизменным и интерфейс, который просто приобрел несколько освеженный вид за счет нового дизайна иконок. Ничего криминального в подобной эксплуатации отработанных идей нет, как нередко говорят воротилы игровой индустрии, «зачем чинить то, что еще не сломалось?», а в случае с **Аллодами** можно еще добавить «...и прекрасно работает».

Но что же нового, собственно? Геймплей, уважаемые, он самый. Повелитель Душ стал куда более тонко выверен по части игрового баланса, что немедленно привело к качественному скачку интересности и притягательности игры. Масса отдельных деталей, зное количество доработок сделали **Аллоды 2** практически идеальной машиной с ювелирно настроенным и отлаженным механизмом. На ее работу любого дорого взглянуть даже просто из эстетических соображений.

Время приводить примеры. Итак, даже невооруженным глазом можно заметить усовершенствования AI персонажей и монстра. Начну с первых — в опциях появилась возможность включения автокастинга с тремя степенями активности использования. На практике это означает, что маг может применять на себя и/или на своих сотоварищей по оружию полезные заклинания. Ну очень полезная фишка, которая существенно облегчила жизнь и упростила уп-



равление. Главное, не переборщить с активностью применения автокастинга — а то запасы маны имеют тенденцию быстро исчерпываться. Как и все хорошее...

Схватки с врагом стали протекать по более умному сценарию. Например, воин не станет лупить из арбалета в чуть живого отступающего или умирающего врага, а переключится на подступающие свежие силы. Маги стали как-то более своевременно подлечивать раненых товарищей, причем не тех, которые уже дают в панике деру из под града вражеских стрел, а тех, что еще не потеряли янкости рассудка и сдерживают натиск.

Противники тоже несколько поднатерели в военном ремесле. Некогда великолепно срабатывавший трюк с заваливанием низколетящего дракона, когда пара воинов обстреливала его из арбалетов, а в глубоком тылу их непрерывно подлечивали маги, претерпел полное фиаско в Повелителе Душ. Когда я злорадно тер друг об дружку длани, предвкушая победу, огнедышащий птеродактиль неожиданно дал задний ход и в мгновение ока смылся из поля зрения. Когда мне вновь удалось отыскать его, дракончик уже восстановил изрядную часть сил и грозно сопел, лелея сладкую месть.

И вообще, отход стал одним из излюбленных приемов противников. Заныкавшись в кусты и отсидевшись там до поры до времени, враги запросто могут обойти ваш отряд и подло ударить с тыла.



Сабквесты, которые в первой части игры носили какой-то полуофициальный статус, приобрели самые что ни на есть законные права в Повелителе Душ. При получении дополнительного задания на миссии об этом громко объявляется во всеуслышание, а в меню «МИССИИ» появляется резюме по полученному квесту.

Сами квесты частенько создают некую нелинейность прохождения игры. Представьте ситуацию — маги жалуются вам, что, дескать, драконы, облюбовавшие противоположную часть карты, стали причиной бед всего местного населения. Вы немедленно мчитесь к обидчикам и, небрежно позвякивая мечом об ножны, ласково спрашиваете, мол, куда же ты, драконья морда, лезешь? А драконы неожиданно начинают обвинять во всех смертных грехах магов и пытаются доказать свою непричастность к бесчинствам. Выбор за вами — кому преподать хороший урок и кого после этого присоединить к отряду в качестве союзных сил.

НА ПРОСТОРАХ ВНЕШНЕГО МИРА

Как бы ни был увлекателен сингл режим **Повелителя Душ**, но мультиплееру он не конкурент. Изначально с игрой поставляется десяток карт, предназначенных исключительно для многопользовательских разборок. Для каждой карты указывается ее сложность, и, если последняя не укладывается в рамки для выбранного персонажа, то карта становится недоступной. Например, для волшебницы половина карт окажется скрыта ввиду их чрезмерной сложности для персонажа данного класса.

По-прежнему поддерживаются все режимы соединения и сетевая игра через сервер www.nival.ru. В последнем случае необходим уникальный регистрационный код, который находится в каждом боксе с игрой.



ОДА

Вот и добрались до финала. Резюмируем: вне всяких сомнений **Аллоды 2: Повелитель Душ** — это проект мирового уровня, который обязательно завоеует славу и за пределами России. Игра не слишком сильно трансформировалась, чтобы потерять свою былые обаяние, но в тоже время обладает достаточным числом нововведений и не выглядит как простой набор новых карт и уровней.

Хотя есть и на Солнце пятна. Все же не покидает досадное чувство, что новаций могло бы быть и несколько больше, и появляется оно отнюдь не из-за мании гигантизма. Если не вдаваться в детали и не слишком пристально всматриваться, то можно по первому взгляду и не отличить первую и вторую части игры. Уделив массу времени доскональной проработке всех ключевых персонажей и созданию огромного количества уровней (более сорока) и всевозможного монстра (около восьмидесяти видов), оставили практически без изменений часть, посвященную непосредственным боевым действиям. Но не берусь судить, насколько этот ход является ошибочным — не следует забывать, что эксперименты в этой области могли бы существенно видоизменить игру и оттолкнуть от нее прежних поклонников. Собственно, неординарностью нас никто и не собирался ошарашить. Тем паче, что по-настоящему свежий взгляд на вселенную **Аллодов** будет в готовящемся проекте «**Аллоды 3D**». Там уж не ждите увидеть знакомые псевдо трехмерные ландшафты и спрайтовых юнитов. Вот уж где придется вдолбить насытить неортодоксальными идеями и неожиданными решениями так это в трехмерной инкарнации вселенной **Аллодов**...

СИ

Знакомый до боли славный град Плагат. Но, увы, ни в нем, ни в каком-либо другом населенном пункте больше нет магических школ и тренировочных залов

В тулке подворотни что-то лежало. Я подошел ближе. Это были два тела. Два мертвых тела: мужское и женское. «Это дурно», — сказал я и наполнил Землю трупами.

REQUIEM: Avenging Angel

Леонид
РУСАНОВ

Для себя мы с первых же уровней определили игру **Requiem** как «отХалфЛайфленный Shogo».

Я — ангел-мститель. Я творю суд и правду во имя пославшего меня Господа. Мое имя — Малахия. Я не помню своего возраста. Я был создан очень давно, задолго до того, как было создано остальное Творение. Я старше того мира, что мне надлежит спасти. Я помню его молодость. Когда мир был юн, он любил своего Создателя. Но прошло много времени, и многое изменилось.

Люди забыли Бога, и в мир пришло зло. Творение впало во власть враждебных Богу сил. Мир захлестнуло насилие. Людей убивают на улицах среди белого дня. Солдаты грабят мирных жителей и забивают их ногами до смерти. Я видел это. Я видел людей, чьи души были более похожи на души монстров. Группа солдат глумилась над ползающей у них в ногах женщиной. Один из них бил ее по лицу своим странным оружием. Я убил этих людей. Я убил много людей. Очень много. Слишком много. Я буду молиться за их темные души. Я не люблю убивать. Но для того именно я и послан. Смысл моего существования — творить дела во имя Пославшего меня. И потому я должен быть искусен в том, что делаю. Я умею убивать. Я делаю это хорошо, как и все, что я делаю с именем Бога моего на устах. Вначале я использовал для убийств врожденные способности моего духа. В дальнейшем мне пришлось овладеть странными приспособлениями из металла, которые люди называют оружием и используют для убийства себе подобных. За те тысячелетия, что я не был на Земле, люди многого достигли. И, прежде всего, в области убийства. Я многому научился у них.

Совсем узкая грань отделяет Творение от окончательной и бесповоротной гибели. Вдохновляемые Левиафаном, врагом моего

Господа, безумцы хотят разрушить древний от начала времен существующий барьер между первобытным Хаосом и Творением.

Этот мир слишком слаб, и прикосновения Хаоса ему не пережить. Он будет отчаянно сопротивляться. И он погибнет. Мир погибнет быстро, но мучительно. Этого не должно произойти, и это НЕ произойдет. Пока по милости Божией я еще жив...

Уф! Как же достало меня это раздвоение личности! Здравствуй, господа и дамы! Я — Геймер, автор этой статьи. К сожалению, с некоторых пор мой рассудок несколько расстроился. Все чаще и чаще вижу я себя то девушкой-преступницей Джинной, не по доброй воле спасающей прекрасную планету Na-Pali от владычества злобного племени Skaarj-ей, то молодым ученым Гордоном Фриманом, методично очищающим многочисленные закоулки исследовательского комплекса BlackMesa от Чужих и спецназа. А в последнее время еще и этот Ангел в голову лезет!

Хотя быть ангелом мне, пожалуй, более приятно, чем кем-либо еще. За свою довольно продолжительную геймерскую карьеру я успел побывать в шкурах самых разных героев. Был я и крестоносцем, и колдуном, и космическим морским пехотинцем, был и рыцарем-Джедаем, был и индейцем по имени Турок.

Необычностью образа главного героя меня трудно удивить. Но, смею вас уверить, образу ангела Малахии таки удалось произвести на меня впечатление. Впрочем, давайте по порядку.

Сразу спешу успокоить всех ценителей жанра. Крыльев у нашего ангела нет. Во всяком случае, на земле. В связи с чем летать в игре нам приходится не чаще, чем, скажем, в Unreal-е. По всем параметрам **Requiem** — это самый настоящий 3D-шутер. С некоторыми, правда, нюансами. А теперь подробнее о том, какой именно это 3D-шутер.

Прежде всего — атмосфера. Слава Богу, в **Requiem** она есть. Многочисленные, методично капающие на мозги мелочи. Поначалу смешит и совершенно не впечатляет, но постепенно начинаешь проникаться. Пентаграмма на стене. Солдаты в футуристических одеяниях, грубо обыскивающие прислоненного к стенке лицом человека с распахнутыми по ней руками и раздвинутыми ногами. Его товарищ скрюченным хохломом лежит у него в ногах. Скорее всего, он уже мертв. Сохранение и загрузка сохраненной игры производятся нажатием на кнопку Prey («молиться»).

Староанглийский язык интерфейса. Светящиеся на мониторах библейские тексты. Кра-

сивые фрески на стенах в катакомбах, где живут повстанцы — христиане. Замечательная мысль: в конце времен христиане вновь спустятся в катакомбы. Круг замкнулся. Вот они: альфа и омега, начало и конец! В катакомбах жили первые

христиане, спасаясь от римской власти; в катакомбах же будут жить и христиане последних времен, ведущие партизанскую войну с паразитирующим миром сатанизма. Приступы пацифизма у героя, когда он с заслуживающим лучшего применения упорством отказывается реагировать на нажатие кнопки «огонь», бормоча, что, мол, есть масса куда более хороших вещей помимо стрельбы, которые он может сделать. Приступы эти постигают героя, как правило, при попытках открыть огонь по своим союзникам в борьбе с сатаной. Проявив настойчивость, в принципе можно заставить строптивого ангела стрелять по своим. В подавляющем большинстве случаев (но почему-то не всегда), произведя летальный для своей жертвы-христианина выстрел, благочестивый затем кричит в ужасе: «О Боже! Нет! Что я наделал!», и через секунду погибает, пораженный своим Создателем (кара Божья выливается почему-то как падающий с потолка снег). За убийство простых смертных, не солдат, но и не христиан (скажем, какой-нибудь медсестры), кара вообще нелагается. Лишь короткое сообщение, что, мол, стреляешь не в того, в кого нужно. Эдакий внутренний голос. Должно быть, некоторое время после подобного нечаянного убийства совестливый ангел будет плохо спать.

Для себя я с первых же уровней определил игру **Requiem** как «отХалфЛайфленный Shogo». И, действительно, параллели между **Requiem** и этими двумя играми слишком отчетливы, чтобы их можно было не заметить. Взгляните хотя бы на скрины!

Наших противников в **Requiem** можно разделить на две неравные части. Назовем их условно «люди» и «монстры». Части эти действительно неравны, и прежде всего потому, что людей в игре значительно больше, чем монстров. И если первые имеют ярко выраженные Shogовские корни, то вторые, безусловно, Half-Life'ные.

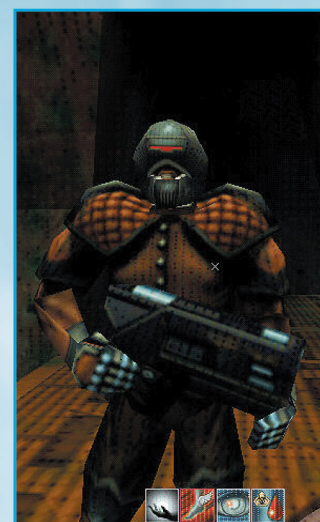
Как и в Shogo, противники-люди в **Requiem** одеты в различного типа бронекостюмы, начиная от самых легких, иногда даже не имеющих шлемов, скафандров и заканчивая громоздкими трехметрового роста конструкциями, снабженными гидроусилителями. Как и в Shogo, люди в **Requiem** иногда стреляют очень быстро, проявляя при этом чудеса реакции и

метнуться за угол, там отдышаться, после чего выглянуть и уничтожить обидчиков. Во имя Господа. Тыфу ты, вот привяжется же дурушка на язык! Кроме того, пули в Shogo поражают мгновенно на любом расстоянии; в **Requiem** же они летят, хотя и очень быстро, но все же с конечной скоростью. На больших расстояниях от них ничего не стоит увернуться, да и на средней дистанции иногда удается эффективно использовать стрейф для уменьшения и даже полного избегания поражения себя огнестрельным оружием. И, наконец, как люди, так и монстры в **Requiem** лишены способности стрелять с упреждением: ракеты и пули посылаются нашими врагами хотя и очень точно, но туда, где находится игрок в данный момент, а совсем не туда, где он будет находиться в момент подлета той самой ракеты или пули, и куда их, следовательно, и необходимо было послать. Остается только досадовать, почему же так долго, так невыносимо долго никто из разработчиков 3D-шутеров не может хотя бы просто воспроизвести в своих адских созданиях стрелковые способности

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: 3D Action
ИЗДАТЕЛЬ: 3DO
РАЗРАБОТЧИК: CyClone Studios
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P-200, 32 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор
ОНЛАЙН: www.3do.com
АЛЬТЕРНАТИВА: Half-Life, Unreal, Shogo



меткости. Вместе с тем, **Requiem** на максимальной сложности это далеко не Shogo на максимальной сложности. И связано это прежде всего с меньшей по сравнению с Shogo поражающей способностью оружия. Если помните, господа, при игре на максимальной сложности в Shogo постоянно возникали проблемы с заходом за угол. Зачастую выжить удавалось лишь выскакивая из-за угла всегда стрейфом с отчаянным криком и с уже работающим и стреляющим в противоположную стену автоматом. Потому что крайне сложно было успеть нажать на курок первым. А ведь это было ой как важно, ибо даже один пропущенный вражеский выстрел совсем нередко оказывался и последним. В **Requiem** такой проблемы просто нет. Практически всегда, неожиданно ощутив, как в спину погружаются неведомо откуда летящие пули, можно успеть



Unreal-овских Skaarj-ей. Простой бездумный стрейф вновь стал основным приемом боя. Здравствуй, Doom, прощай Unreal!

Вы, должно быть, уже догадались, господа, что интеллект врагов в игре оставляет желать лучшего. Как людей, так и монстров. Ну да это уже давно стало общим местом. Боюсь, до выхода Unreal2 нам уже не суждено увидеть в сингле какого-либо нового 3D-шутера врагов с хоть сколь-нибудь приемлемыми умственными способностями. Первое, что бросается в глаза, так это тот знакомый нам еще со времен Doom-а искренний и безудержный восторг, с которым наше появление встречают враги. Прием «открыть дверь — отпрануть назад» проходит абсолютно всегда, и притом без сучка и задоринки. Стоит вам, выйдя ненадолго из-за угла, продемонстрировать себя группе



солдат, после чего вновь за него спрятаться, и можете быть спокойны: на ближайшие несколько минут работой вы обеспечены. Несчастные солдатики долго еще будут весело поодиночке выскакивать из-за угла прямо под ваши пули. Они еще и друзей позовут: на звуки стрельбы в игре, как правило, со всех сторон начинают сбегаться люди. Одно слово: религиозные фанатики. Впрочем, наши противники в игре **Requiem** все же не полные дауны, в отличие, скажем, от таковых в Quake2 или все в том же Shogo. Закройте на минуту ваши глаза, господа, и попытайтесь проникнуть в смысл того, что я сейчас скажу. Вслушайтесь в музыку моих слов. Вы уже готовы? Итак, вот оно: ребята и зверушки в **Requiem** умеют стрелять в движении!!! О! Как же мучительно долго мы все этого ждали! Как катастрофически не хватало этого всем последним играм нашего жанра! Да-да, вы не ослышались: в **Requiem** есть стрельба в движении! Стрельба в движении, способная превратить даже очень тупого монстра в довольно неприятно-

скажем, после чего вновь за него спрятаться, и можете быть спокойны: на ближайшие несколько минут работой вы обеспечены. Несчастные солдатики долго еще будут весело поодиночке выскакивать из-за угла прямо под ваши пули. Они еще и друзей позовут: на звуки стрельбы в игре, как правило, со всех сторон начинают сбегаться люди. Одно слово: религиозные фанатики. Впрочем, наши противники в игре **Requiem** все же не полные дауны, в отличие, скажем, от таковых в Quake2 или все в том же Shogo. Закройте на минуту ваши глаза, господа, и попытайтесь проникнуть в смысл того, что я сейчас скажу. Вслушайтесь в музыку моих слов. Вы уже готовы? Итак, вот оно: ребята и зверушки в **Requiem** умеют стрелять в движении!!! О! Как же мучительно долго мы все этого ждали! Как катастрофически не хватало этого всем последним играм нашего жанра! Да-да, вы не ослышались: в **Requiem** есть стрельба в движении! Стрельба в движении, способная превратить даже очень тупого монстра в довольно неприятно-



ДОСТОИНСТВА	
1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Один из лучших проектов в жанре этого года. Жизнь после Half-Life теперь представляется вовсе не серой и унылой.

8.0



го противника! Стрельба в движении, поразившая нас еще в DarkForces2 и возведенная затем в ранг высокого искусства в Unreal! Мало того, в Requiem враги еще и прыгают ничуть не хуже самого героя! Радуйтесь, геймеры! Дрожите, ламеры!

Несмотря на все вышесказанное, играть в Requiem действительно интересно. Дело здесь вот в чем. В игре реализовано ненавязчивое появление противников из воздуха. Как правило, не на наших глазах, а где-то за углом или в соседних коридорах и комнатах, в том числе и довольно далеких. То есть в ходе исследования какого-нибудь помещения вам совершенно необходимо все время зыркать по сторонам, если вы, конечно, действительно не хотите пропустить что-нибудь интересное. Никогда и ни в чем нельзя быть уверенным. Враг, в том числе многочисленный и тяжелооруженный, может появиться совершенно неожиданно у вас за спиной, сбоку, выйти в самый неподходящий момент из тщательно защищенного вами некоторого времени тому назад помещения. Ситуация очень напоминает DeathMatch, когда места респауна разбросаны по уровню более или менее равномерно, и поэтому в общем случае неожиданная атака может последовать практически в любой момент и практически с любой стороны. Учиться реагировать на звуки шагов, стук открываемых где-то дверей. Это придает игре увлекательность, остроту и динамизм, сравнимые с мультиплеерными. Причина в некоторых местах, похоже, количество врагов просто бесконечно! По крайней мере, на паре уровней мне так и не хватило терпения высчитать, закончатся ли на нем хоть когда-нибудь человеческие ресурсы: настрелявшись вдоволь, я просто пошел дальше.

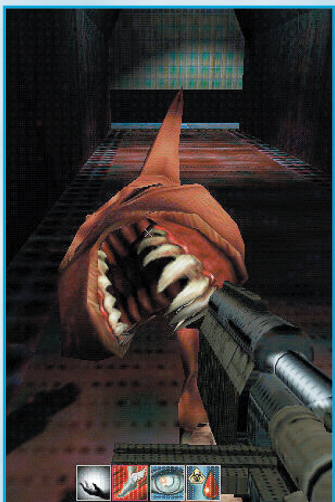
Это лишь одна из причин, по которым мне было интересно играть в Requiem. Вторая заключается в изумительно сделанной анимации, в первую очередь людей, да и монстров тоже. Не будет преувеличением сказать, что это вообще лучшая виденная мною анимация в 3D-шутерах! Вне всякого сомнения, такой убедительной, красивой и физически реалистичной динамики движений и реакции на попадание в различные части тела мы еще не видели! Можно получить эстетическое удовольствие, загружая раз за разом одну и ту же сохранялку с тем, чтобы вновь и вновь умерщвлять одного и того же выбегающего воон из-за того угла человека с ружьем различными способами, наслаждаясь каждый раз совершенно другим и очень убедительным зрелищем. А какими все это сопровождается звуками! Крики боли в Requiem столь же бесподобны, как и анимация, которую они озвучивают. Честное слово: это действительно здорово! Посему настоятельно рекомендую Requiem всем неравнодушным к чужим страданиям и просто отзывчивым людям с крепкой психикой. Мы-то с вами, господа, знаем, что среди любителей 3D-шуте-

ров таких людей не так уж мало.

И, наконец, третья причина заключена в монстрах-боссах. На протяжении игры они встречаются на нашем пути несколько раз, и потому единоборство с ними является ее неотъемлемой частью. Боссы в Requiem чрезвычайно круты. Если это и не самые могучие виденные мною в различных играх противники, то уж во всяком случае одни из самых могучих. Не обладая в заслуживающей упоминания мере интеллектом и не отличаясь большой огневой мощью, они имеют при этом совершенно фантастические запасы здоровья. И убить их в связи с этим оказывается зачастую очень нелегко. В этом плане игра выгодно отличается от большинства последних игр своего жанра. При общей сравнительно небольшой сложности игры борьба с монстрами-боссами в Requiem — это настоящий труд!

Тем интереснее должна стать эта игра для бойцов, подобного рода трудностей не боящихся.

Ну вот и все. Необходимое количество теплых слов об игре сказано. И теперь мы будем говорить о грустном. Не хочется, конечно, но надо, Федя, надо.



В игровой индустрии в последнее время наметилась опасная тенденция выпускать игры на движках собственного производства. Что, на мой взгляд, крайне негативно отражается, в первую очередь, на играбельности и популярности самих этих игр, а равно и на престиже фирм, эти игры и эти движки разрабатывающих. Все самодельные (слово «самодельные» здесь, конечно, не очень подходит, но уж очень просится на язык) движки до неприличия корявы, изобилуют всевозможными глюками и недоработками и подозрительно похожи между собой. Поймите меня правильно, господа: я не против того, чтобы фирмы делали свои игры на своих движках. Да здравствует конкуренция! Просто мне не совсем понятно, зачем



жок от Shogo. Таким Shogовский движок, должно быть, был на определенном этапе своей разработки и таким, наверное, он вновь может стать, если его уронить со стола или сильно кинуть в стенку. Застреление в самых неожиданных местах. Цепляние за углы, знакомое нам еще со второго Q, только десятикратно усиленное. Более того: цепляние вообще за все что угодно и непонятно за что; иной раз игрок умудряется, по всей видимости, цепляться даже за воздух!

Дикий, несбалансированный и трудноконтролируемый двойной прыжок. Двойным прыжком можно, к примеру, одним махом запрыгнуть на расположенную чуть ли ни на высоте второго этажа балку, оттолкнувшись по пути от совершенно такой же балки, расположенной ближе к земле, но точно под первой! Это уже нечто из разряда прохождения сквозь стены и хождения по потолку.

Обычный прыжок позаимствован, должно быть, из DukeNuckem; не дотягивает по высоте самую малость. В свете общепринятого стандарта высоты прыжка, идущего еще из первого Quake, подобная козлиная прыгучесть выглядит несколько нелепо.

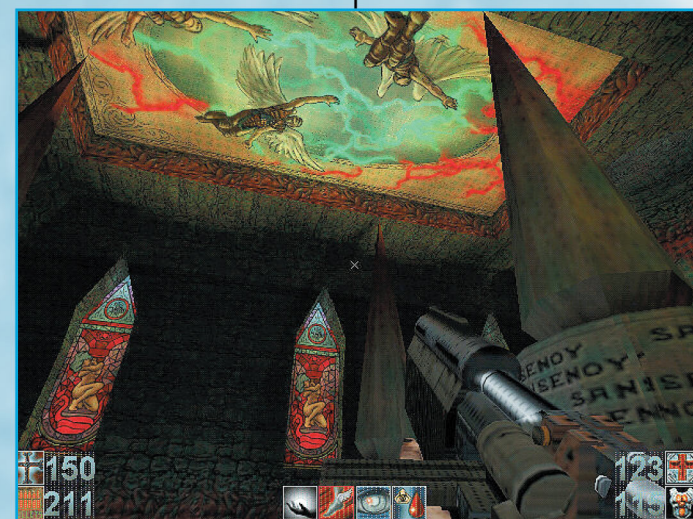
Погрузившись первый раз под воду, с удивлением обнаруживаем, что плаваем мы раза эдак в два быстрее, чем бегаем. Ничего плохого в этом, конечно, нет. Просто немного странно. Крыльями несуществующими он загребает, что ли? Падение с высоты более опасно для здоровья, чем в Quake 2 и Unreal. А вот это хорошо. Весь мой жизненный опыт говорит, что прыгнувший с высоты третьего этажа человек просто обязан почувствовать небольшое недомогание после приземления. И еще одно новшество: падение в воду в Requiem также приводит к некоторым повреждениям. Наверное, и это правильно, хотя и непривычно.

Графика и дизайн уровней в игре тоже подкачали. Люди и монстры разрисованы, конечно, очень неплохо. Хорошо смотрятся взрывы и дым. Но вот все остальное... Как бы это поточнее сказать... Ну, плохо, в общем. То есть вообще никак. Много Shogo и еще чуть-чуть Half-Life, только существенно хуже. То же самое можно сказать и о звуке. Все звуки, за исключением изумительных воплей, издаваемых нашими многочисленными противниками, совершенно куда не годятся. Хлопанье голубиных крыльев похоже на все что угодно, но только уж никак не на хлопанье голубиных крыльев. Падение в воду капель сопровождается мелодичным звуком удара металла о металл. Музыка в игре просто отсутствует, ибо то едва слышимое бормотание, что сопутствует нам в процессе наших ратных подвигов, музыкой никак не может быть названо. А какой она могла бы быть, музыка в Requiem! Скажем, постоянное негромкое звучание католической литургии, усиливающееся и ускоряющееся в зависимости от степени трагичности происходящих вокруг событий! Что-то напоминающее Enigma, только немного помрачнее и посуровее. Как бы это усугубило и без того весьма неплохую атмосферу игры! Да, господа из 3DO достигли небывалых высот в деле анимации. А вот в остальных областях им, право же, есть у кого поучиться.

Ну да хватит, пожалуй, и о грустном. Поговорим теперь немного о нейтральном. Оружие в игре традиционно. Оружия в полном смысле этого слова в Requiem всего семь видов: HandGun (пистолет), Assault Rifle (автомат), замечательная троица: Combat ShortGun, GrenadeLauncher и RocketLauncher, а также роскошный SniperRifle (снайперка) и, наконец, RailGun (возрадуйтесь, кудвакеры, и возликуйте!). Способы применения всего этого оружия остались совершенно такими же, как и в тех играх, где мы эти пушки уже видели. Разве что RocketJump в Requiem невозможен по причине того, что взрывом ракеты или гранаты, своей или чужой, игрока куда и никогда не отбрасывает. В отличие, между прочим, от вражеских пуль. Помимо материального оружия, наш ангел обладает еще и своеобразным оружием мистического свойства. Экзотических

способов убийства у Малахии также семь видов. Перечислять их я не буду, упомяну лишь, что есть среди них метание молний, превращение врага в соляной столп, вскипание крови и тому подобные милые штучки. Ценность данных способностей проявляется в редких в игре ситуациях нехватки боеприпасов к обычному оружию, а также и при борьбе с монстрами-боссами, на которых обычное оружие иногда просто не действует.

Бог наделил Малахию и массой разнообразных способностей совсем уж потустороннего свойства. Длинный и высокий прыжок, называемый почему-то «полет», замедление времени, временный выход из своего тела, временная неуязвимость и даже воскрешение мертвых! Как вам это нравится, господа? Лично мне практически не пришлось прибегать к подобному колдовству. Обычного оружия в большинстве возникающих в игре ситуаций оказывается более чем достаточно. А вот любителям колдовских штучек a'la Hexen 2 в этом арсенале есть чем поживиться! Общая структура игры выполнена вполне в духе новых веяний. Возможность неоднократного возвращения на один и тот же уровень, появившаяся еще в Hexen2, реализована в Requiem почти как в Half-Life. Уровень начинает загружаться мягко и ненавязчиво, прямо в процессе ходьбы по коридору. Выше я употребил слово «почти» потому, что, в отличие от Half-Life, в



Requiem вы нередко не можете уйти обратно в те же самые двери, из которых вы только что зашли на уровень. Вы вернетесь туда позднее и совсем другим способом. Структура игры оказывается, таким образом, насильственно-линейной. Нужные двери открываются только после совершения нужных действий или после разговора с нужными людьми, и никак иначе. Посему заблудиться в игре практически невозможно. Выход почти всегда только один, и найти его не представляет большого труда. Как и в Half-Life, игрок может разговаривать с людьми. Но не двумя неслышимыми даже для собственных ушей просьбами-командами, а заранее заготовленными фразами. Такие же заго-

товленные фразы звучат нам в ответ. Наверное, это следует назвать словом «сюжет», хотя лично мне никогда не были понятны рассуждения о сюжете в применении к 3D-шутерам. Сюжета в том смысле, в каком он есть, скажем, в фильме или в книге, в 3D-шутерах нет и быть не может.

Мне искренне жаль людей, которым для того, чтобы открыть огонь, помимо простого наличия в их руках оружия требуются и еще какие-то аргументы. А вот атмосфера — совсем другое дело. Атмосферу в Requiem подобные диалоги создают и всемерно поддерживают. Да будет так!

Итак, подведем итоги. При всех своих многочисленных недостатках Requiem — это весьма неплохой и атмосферный 3D-шутер. В связи с чем всем поклонникам жанра будет небесно-полезно ознакомиться с этой замечательной игрой. Только не судите ее строго, господа! Разумеется, это не Unreal и не Half-Life. Потому что это — Requiem. Он сам по себе, хотя и во многом похож на некоторые другие игры. И это хорошо, и это правильно. Что же касается



анимации в Requiem, то она вполне способна стать эталонной для многих и многих последующих игр жанра.

Будет ли эта игра хитом? Вряд ли. И в немалой степени этому поспособствует слабый самодельный движок игры. Что же, господа, остается делать нам с вами? Да то же, что и всегда: убивать. До полной и окончательной победы над силами сатаны нам предстоит пролить еще очень много крови. Времена милосердия наступят позднее. Пока же ситуация еще слишком серьезна. И посему нам надлежит убивать, с молитвой на устах убивать врагов нашего Господа. Во имя Отца и Сына и Святого Духа. Аминь.

Lands of Lore III

Максим ЗАЯЦ

maxim@gameland.ru

Приходится с грустью констатировать: Lands of Lore III повторила грандиозный провал своей предшественницы...

Первый **Lands of Lore** полюбили многие. Играли, восхищались и с нетерпением ждали второй части. Ждали долго, даже слишком. Но, появившись, **LoL2** не замедлил все испортить. Для каждого нашелся веский повод сказать свое «фи»: кому-то не понравился резкий переход от пошаговой RPG к real-time, кого-то не устроила даже по тем временам слишком уж незатейливая графика, кого-то взбесило неудобное управление. Но в Westwood на этом не успокоились. Прошло время, компания собрала волю в кулак и выпустила третью часть игры, призванную исправить все огрехи и недоразумения своей предшественницы и вновь отвоювать сердца обиженных фанатов.

Итак, знакомьтесь: Copper LeGre, шестнадцати лет от роду, результат бурного, но непродолжительного романа брата короля Ричарда с одинокой барменшей-дракоидом. Да вы на уши, на уши его посмотрите — сразу все станет ясно. Обычные люди его презирают, и единственное, что удерживает их от более

нических псов, всех перекусали вусмерть, а у Коппера под шумок умудрились стянуть его единственную бессмертную душу. В итоге из родственников в живых не осталось никого, а самого парня поддерживает на плаву заклинание некоего «могущественного друга», действовать которое будет не так уж и долго. Так что теперь нам в темпе предстоит разыскать украденную душу, а заодно и обидчиков семьи.

А куда податься парню, которого обвиняют в убийстве — страшно подумать! — брата короля, и у которого нет ни гроша в кармане? Конечно, в гильдию! В городе Глэдстоун их целых четыре, и каждая со своими заморочками. Iron Ring — гильдия воинов, здесь можно получить лучшее оружие и развить навыки рукопашного боя. Монахи Order of the Finch проводят жизнь в совершенствовании своего духа и тела, и у них можно почерпнуть знания в области целительной магии. Никогда не знаешь, что тебе приго-

ли врага топором, мечом, кирпичом, булыжником? Пожалуйста, получите повышение соответствующих навыков. Убили врага, применив магию эдак шестнадцатой ступени? Молодцом, в следующий раз позволяй наколдовать семнадцатую. Разделение экспириенса — великая вещь, и весьма полезная, надо

признать. Если вам захочется освоить навыки всего лишь одной гильдии, дело пойдет чрезвычайно быстро, ну а желающим получить полное образование придется «учиться, учиться и еще раз учиться».

Во вступлении в гильдию есть и еще один плюс. Каждому новобранцу там торжественно вручают верного друга и спутника на всю оставшуюся жизнь — фамильяра. Существо это, вобравшее в себя всю мудрость гильдии, будет помогать играющему в его приключениях на пути через пять порталов, ведущих в земли диковинные и неизведанные, в одной из которых обитают загадочные существа, унесшие нашу душу и жизни нелюбимого отца и братьев.

Собственно, все вышеперечисленное — это и есть то разумное, доброе, вечное, что присутствует в **Lands of Lore 3**. Все остальное же следует незамедлительно отнести к пресловутой «бочке дегтя». Во-первых, графика. Все, даже единоды уже обманутые фанаты, затаив дыхание рассматривали сказочной красоты скриншоты и читали оптимистические заявления о «прорыве в области визуальных эффектов» и «полностью трехмерном мире с использованием 3D-акселераторов всех марок». Где все это??? С идеей трехмерности я распрощался, когда впервые набрел на АБСОЛЮТНО ПЛОСКИЙ кустик. Он, как и его собрат по разуму, состоял из 1 (одной) текстуры, состоящей из гигантских пикселей. Как декорации в малобюджетном театре, сквозь которые по недосмотру художника запросто можно проходить. Позвольте, ну тогда

ДОСТОИНСТВА

Оригинальное распределение experience.

НЕДОСТАТКИ

Отвратительная графика, безграмотное распределение локейшнов по четырем дискам.

РЕЗЮМЕ

Lands of Lore III повторила грандиозный провал своей предшественницы. Серию можно считать закрытой.

6.5

1 VIDEO
1 SOUND
1.5 INTERFACE
1.5 GAMEPLAY
1.5 ORIGINALITY
0 ADDITIONS

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Westwood
РАЗРАБОТЧИК: Westwood Studios
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P-166, 32 MB RAM, 2 Mb Video; рекомендуется — Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-accelerator
ОНЛАЙН: www.westwood.com
АЛЬТЕРНАТИВА: Lands of Lore II

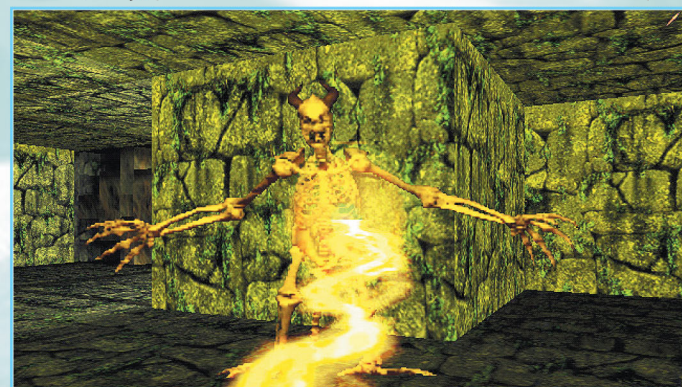


может быть нарисовано все это прилично? Отнюдь. Даже с моим вторым «монстром» можно было запросто наткнуться на здоровенные такие пиксели, нimalo не стесняющиеся своего присутствия на машине с графическим ускорителем (запускать игру без оного я не решился, поймите меня правильно). Распределение же локейшнов по четырем компактам с игрой заслуживает отдельной песни. Вот уж, поистине, «шаг влево, шаг вправо расценивается как побег»... на другой диск. И все это без малейшей логики и ин-терфейс тоже не удается похвалить, как ни стараюсь. Все согласно традиции: хотели как лучше, приняли изобретать велосипед, а получилась садовая тележка, простая, но не слишком удобная. Целиком перевести управление на мышку не получилось (вернее, то, что получилось, управление не назовешь), а альянс клавиатура+мышь представляется мне не самым удачным выбором при столь ограничен-

ном наборе функций. Впрочем, в том 2,5D-action, в который постепенно превращается игра, такое сочетание может оказаться весьма уместным.

Похоже, на этом печальную историю сериала **Lands of Lore** можно считать завершенной. Нужно быть абсолютным безумцем, чтобы, дважды наступив на одни и те же грабли, попытаться сделать это еще и в третий раз. Простить можно многое: огрехи интерфейса (ну не придумывалось ничего нового), отстойную графику (запил художник, уволились три программиста, которые только и знали, что такое трехмерные объекты), четыре CD непонятно с чем... Но когда «много» плавно перетекает во «все», и в игре, помимо сюжета, как ни беяса, не удается отыскать ничего примечательного... Приходится с грустью констатировать: **Lands of Lore III** повторила грандиозный провал своей предшественницы, и теперь загладить свою вину перед игровым миром Westwood сможет только скорейшим выходом TIBERIAN SUN.

СИ



решительных действий — это капля королевской крови, которая течет в жилах юноши. Но насмешки... для них не существует преград. И сводные братья — отнюдь не исключение. Игра как раз и начинается с одной такой семейной разборки, в лесу, у костра, темной-темной ночью — и чего их всех туда понесло? Братья как раз закончили поливать грязью своего младшенького, и слово взял сам непутевый любитель драконов — папаша, как вдруг... Откуда ни возьмись, налетела стая демо-

дится в будущем, и Vascanal — гильдия воров, убийц и мошенников — станет неплохой школой жизни для парня, который решил научиться без проблем открывать замки на дверях (если, к примеру, потерялся ключ) или избавлять зазевавшихся прохожих от некоторых лиш-них ценностей. Ну а Talamari — вотчина наикрутейших магов, которые обитают там со времен окончания войны с Армией Тьмы, здесь обучают самым могущественным боевым заклинаниям, было бы желание учиться.

В возможности выбора гильдии кроется один из немногих положительных моментов игры. Все дело в том, что опыт, который мы получаем в результате выполнения того или иного задания, всегда идет на развитие какого-то определенного умения. Стали воином и только что заби-



П Р Е М Ь Е Р В И Д Е О Ф И Л Ь М

П Р Е Д С Т А В Л Я Е Т

Н А В И Д Е О С 2 7 А П Р Е Л Я

ИТАН ГВИНЕТ ЭНН РОБЕРТ
ХОУК ПЭЛТРОУ БЭНКРОФТ ДЕ НИРО

БОЛЬШИЕ НАДЕЖДЫ

GREAT EXPECTATIONS



“ЗАВОРАЖИВАЮЩАЯ
ИСТОРИЯ ЛЮБВИ!”

– David Ansen, Newsweek



МЕЛОДРАМА

МИРОВЫЕ СБОРЫ \$ 66 МЛН.

УИЛЛ ФЕРРЕЛЛ, КРИС КЭТТЕН
в комедии ДЖОНА ФОРТЕНБЕРРИИ

ПОРА ПО БАБАМ!



НОЧЬ В РОКСБЕРИ



A NIGHT AT THE ROXBURY

Касса в США и Канаде: \$ 31 МЛН.



Все права на видео принадлежат ООО “Премьер Видео Фильм”. Многоканальный тел./факс: (095) 937-2700.
Эксклюзивный дистрибьютор: “Премьер Дистрибьюшн” Многоканальный тел./факс: (095) 937-2700, 737-7255 <http://www.premvf.ru> E-mail: commerce@premvf.dol.ru
Эксклюзивный дистрибьютор в Санкт-Петербурге и Ленинградской области: Кинокомпания “СТВ”, ул. Жуковского, 41, тел./факс: (812) 273-2058
Эксклюзивный дистрибьютор в странах Балтии: “ВидеоЭкспресс”, Латвия, Рига, ул.Бривибас, 169, тел./факс: 8(10), (371) 737-7777/720-4097
Региональные дилеры: Новосибирск (3832) 181-160, 233-070, 231-665, ул.Советская, д.17 aghart@usa.net Web: sdenet.nsk.ru/~aghart; Санкт-Петербург (812) 265-3483, Б.Смоленский пр., д.10; Нижний Новгород (8312) 62-0288, ул.Бекетова, д.37; Екатеринбург (3432) 51-4650, 51-7765, ул.Вайнера, д.25 E-mail: compact@diapup.mplik.ru;
Видео клуб “Премьер” Кассеты почтой: 129090, Москва, а/я 10; Видеокассеты для проката: тел. (095) 159-4265

Commandos: Beyond the Call of Duty

Максим ЗАЯЦ

maxim@gameland.ru

Не просто набор новых миссий, но полноценная игра, способная скрасить существование в ожидании второй части.

Начнем с того, что **Commandos: Behind the Enemy Lines** я искренне считаю самой сложной игрой из тех, что мне доводилось проходить в 1998 году. А также одной из самых интересных. Так что add-on я ждал едва ли не больше, чем любую другую игру, и ожидание это растянулось почти на год. Что ж, разработчикам нужно было время для того чтобы создать этот шедевр. Зато теперь, когда диск с игрой уже лежит на моем рабочем столе, все впечатления выливаются в одно емкое слово: «Классно!». «Великолепная шестерка» командос снова с нами. Поодиночке каждый из них — всего лишь хороший боец, но вместе они — команда, способная разрушить планы Третьего Рейха. Позади двадцать боевых операций в тылу врага, впереди восемь новых заданий в Восточной Европе, Греции, Германии. Пришла пора завершить начатое год назад дело. Войска союзников ждут нашей помощи!

Изменений в игре оказалось куда больше, чем можно было ожидать от обычного add-on'a, и основная их часть приходится на персонажей. Зеленый берет получил возможность ненадолго вырубать противника простым ударом кулака (что, в общем-то, неудивительно при его-то силе). Кому-то показалось, что шофер выглядит слишком безобидным со своим

автоматом — парню приходится теперь таскать с собой еще дальнобойную винтовку (увы, без оптики) и «универсальное снотворное» — дубинку, больше похожую на бейсбольную биту. Шпиону досталось больше всех. Разработчики, похоже, решили, что офицерская форма вряд ли может сушиться на веревках вместе с грязными портянками простой солдатни, и свой будущий гардеробчик нам теперь придется долго отслеживать, старательно оглушать-усыплять и только потом таскать за собой на специально приготовленной для этого вешалке.

В утешение Spooky получил тряпку с хлороформом, позволяющую безболезненно усыпить подходящего по размеру одежде фрица. Но шпион фактически лишился своей уникальности. Да-да, в отряде появился новый член, «специальный контакт» сил голландского сопротивления. И этот «контакт», между прочим, является весьма симпатичной девушкой, которая даст сто очков форы любому шпиону по части отвлечения вражеских часовых. Ну а следующее новшество вообще позволяет Spooky отправиться на заслуженную пенсию. Каждый (!) из командос теперь может надеть наручники на оглушенного/усыпленного фрица, а затем распоряжаться действиями околдованного «подопечного» как заблагорассудится, не выпуская, впрочем, его из виду

и постоянно держа под дулом пистолета. На деле это выглядит следующим образом: справа от портрета командос появляется злобный силуэт в немецкой каске, а на экране становится видимой некая серая область, по которой мы можем прогуливать пленного фрица, с тем чтобы он отвлекал своих товарищей каким-нибудь безобидным вопросом. Правда, затея эта может обернуться большими неприятностями в случае, если мы ненароком оттолзем куда-нибудь, а пленного оставим без присмотра. Сбежит, непременно сбежит, оглашая окрестности истошными воплями, что, дескать, заставили, базую в хари тыкали, и вообще... М-да, пусть лучше Spooky остается. По старинке — оно как-то надежнее.

Идея проверки моральной стойкости немецких часовых достигла своего апогея в истории с булжниками. Каждый командос теперь может из укрытия запустить в своего противника парой-тройкой увесистых камней, и те не только не побегут жаловаться на судьбу вышестоящему начальству, но даже не сойдут со своего поста — просто развернутся в направлении, откуда прилетела эта непонятная тяжелая штука. Если же нужно как-то сдвинуть часового с насиженного места, на помощь приходит сигаретная пачка. Подбрасываем ее куда-нибудь в зону видимости, и — Was ist das? — удивленный фриц идет поднимать дефицитное на войне курево. Через пару секунд он уже водружается с персональной арфой в руках на облако или, что вероятнее, осторожно пробует ногой кипящую смолу парочкой этажей пониже. Ну а мы обыскиваем зарезанное (заколотое, задушенное, усыпленное) тело и забираем назад свои сигареты.

Излюбленная тактика многих: стоя плечом к плечу, выносить из-за укрытия набегающие патрули, наплевав на тревожный рев сирены. Больше она не работает! Задания теперь построены так хитро, что малейшая тревога либо испортит все дело (к примеру, сбежит столь необходимый нам для дружеской беседы офицер), либо патрули, грамотнo зайдя с двух сторон, попросту прикончат отряд храбрецов, задавая не умением, так числом, вернее, массой. Так что тактика, господа, и



только она — единственный ключ к успеху. Кончились времена халявы и широко-масштабных боевых действий на ограниченной территории. А механизм расстановки и взаимодействия часовых тем временем был отлажен до совершенства, порой создается ощущение, что тебе противостоят живые реальные люди. К тому же у фашистов пополнение: теперь против нас будут отборные войска Luftwaffe, а гестаповцы в черной форме настолько умны, что даже девушку нашу пересекают с первого взгляда (во звери какие!).

Впрочем, изменения коснулись не только самих персонажей. Разработчики вняли мольбам тех игроков, которым казалось, что «все здесь слишком сложно», и ввели в игру два уровня сложности. Однако задачу это не слишком упростило: easy — это приблизительно то же, что и было раньше, а hard изменяет количество и расположение патрулей так, чтобы заставить и без того непростое прохождение балансировать на грани возможного. А вот второе нововведение может оказаться куда как более полезным: в разделе «настройки игры» появилась шкала «скорости». Теперь при желании можно будет слегка «притормозить» особо ответственный момент или же, наоборот, ускориться — если вдруг покажется, что вражеский патруль так никогда и не вернется со своего грандиозного обхода территории. Задания миссий стали гораздо более комплексными. Банальным «приди и взорвать» теперь уже не отделаешься, куда вернее работает такая схема: «приди, освободить, доприть, выкрасть, взорвать и убежать», и все это в одной миссии. Ну, или почти в одной.

ДОСТОИНСТВА

Масса удачных и интересных нововведений в игровом процессе.

НЕДОСТАТКИ

Всего 8 миссий и эти жуткие новые голоса.

РЕЗЮМЕ

Не просто набор новых миссий, но полноценная игра, способная скрасить существование в ожидании второй части.

8.5

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

С точки зрения графики игра осталась на том же высочайшем уровне, что и год назад. Никаких изменений и не требовалось, но команде художников Pyro Studios удалось довести графическое совершенство до предела: четкие, почти что фотореалистичные карты стали значительно большими, увеличилось число игровых объектов — в 8 миссиях мы увидим более 350 различных строений, усложнилась анимация — волны добросовестно бьются прибоем о камни, по разрушенному зоопарку летают экзотические птицы и разгуливают страусы, весело вращаются крылья огромных голландских ветряных мельниц и т.д. Вся эта красота не могла не сказаться на системных требованиях — абсолютный минимум вырос до 32 Мб RAM и 166-го процессора, но по сегодняшним меркам это выглядит даже более чем скромно. А музыка... Этот парень — Mateo Pascual с загадочным прозвищем Evelred — он просто гений какой-то! Эти мелодии никогда не надоедают, они волнуют душу и кровь, они зовут в бой, заставляя даже по ночам, не считаясь с домохозяевами, не убавлять громкость у колонок. Все звуковые эффекты — подставка музыка, правда, тут не обошлось без ма-а-ленькой ложки дегтя. Что случилось с голосами командос? Лично я предпочитаю думать, что они просто застудили горло во время какой-нибудь полярной экспедиции. Впрочем, должен же быть, в конце концов, у игры хотя бы один недостаток!

Commandos: Beyond the Call of Duty можно смело рекомендовать как тем, кто заслуженно считает себя ветеранами первой части, так и счастливчикам, которые еще понятия не имеют, что такое **Commandos**. Игра запускается с диска совершенно самостоятельно и никаких дополнительных установок не требует. Покупайте, вставляйте в CD-ROM и наслаждайтесь новыми приключениями «великолепной шестерки». Если же возникнут какие-то трудности — не отчаивайтесь. В следующем номере вас ждет полноценное прохождение.

Omegaboost

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Omegaboost — последнее творение команды разработчиков Motor Toon Gran Prix и, по странному стечению обстоятельств, авторов легендарного (или все-таки просто очень силь-

Когда в споре не хватает разумных аргументов, люди часто переходят на личности. В играх происходит то же самое. Иными словами, когда издательству больше нечем привлечь внимание к своей продукции, оно старается восполнить этот пробел с помощью нескольких проверенных временем методов. У одних это выражается украшением ее чужим, но уже раскрученным именем, для других это приобретает форму создания «долгожданных продолжений», а для третьих вся эта кутерма выливается в запихивание в свою игру известных персонажей из не менее известных игр. Четвертым же счастливым удаётся создать вокруг себя ореол святости и непогрешимости и продавать за счет этого все что только душе угодно (все равно никто ничего плохого в их играх не заметит). К последнему примеру как нельзя лучше подходит описываемый ниже **Omegaboost** — новый проект команды Polyphony Digital, разработавших в свое время теперь уже легендарный (или все-таки просто непомерно раскрученный?) проект Gran Turismo, с которым у нас в редакции произошла довольно забавная история. Так уж случилось, что доблестными стараниями европейского отделения Sony мы смогли получить рабочую версию данной игры за несколько дней до ее официальной премьеры на Tokyo Game Show. Мы, естественно, сразу же все в нее поиграли, обсудили и пришли к вы-

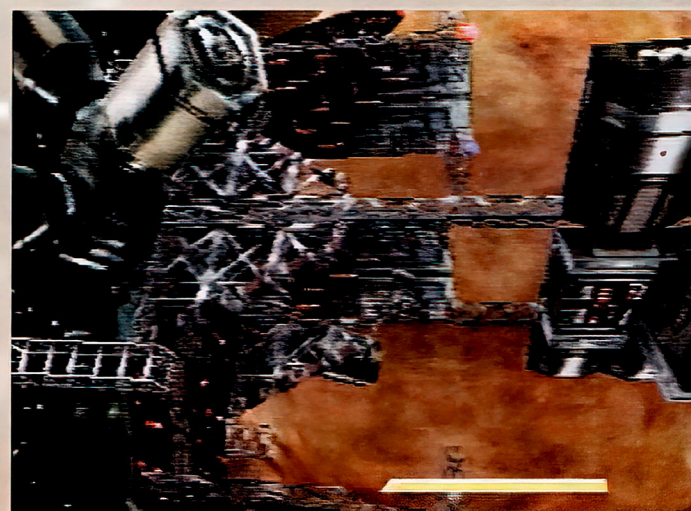
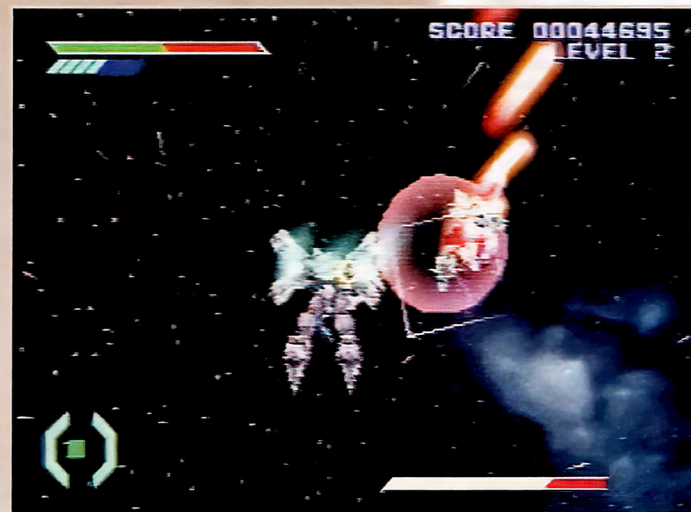
воду, что эта игра, в своей незаконченной форме, для создателей GT несколько слаба и, более того, довольно скучна. Но зато она уже в то время отличалась вполне достойной графикой, интересным пропаянным до мозга костей дизайном и достаточно качественным, хотя и суховатым, игровым процессом. И какое же было наше изумление, когда сразу несколько игровых сайтов в Интернет в один голос провозгласили ее самой лучшей из представленных на выставке игр для PlayStation. Отпустив же пару шуток типа: «Уж если **Omegaboost** была лучшей игрой, то что можно будет сказать про все остальные?» мы, в общем, про это маленькое недоразумение быстро забыли, допустив мысль о том, что нам в редакцию пришла более ранняя версия этой игры.

И вот, наконец-то, **Omegaboost** вышел и всем нашим сомнениям о том, что на Tokyo Game Show показывали более совершенную ее версию пришел конец. Однако вместе с этим нам стало предельно ясно, за что же конкретно так сильно полюбили данный проект те несколько игровых сайтов. Ответ очень прост — за Gran Turismo, да еще за японских роботов. И это было бы очень смешно, если бы не было так грустно. Да, мы уже давно привыкли к тому, что многие изда-

протащить и всю свою остальную ерунду, какой бы плохой она ни была. Но когда на эту удочку ловятся, вроде бы, серьезные журналисты, становится просто стыдно как за них, так и за всех нас вместе взятых. Ведь основной задачей критиков, по моему, является как можно более беспристрастная оценка тех или иных произведений и событий, а не тупое следование последней моде и дешевая работа на публику. Но, к сожалению, люди порой готовы отдать любые деньги за то, чтобы услышать именно то, что они хотят (и пусть это будет наглым враньем). И многие, даже слишком многие журналисты готовы эту просьбу удовлетворять хоть по несколько раз в день.

Но вернемся к **Omegaboost** — последнему творению команды разработчиков Motor Toon Gran Prix и, по странному стечению обстоятельств, авторов легендарного (или все-таки просто очень сильно раскрученного?) Gran Turismo. Итак, это шутер, причем самый настоящий, в котором кроме как о стрельбе по всем движущимся и не движущимся целям ни о чем больше думать и не надо. В главной роли **Omegaboost** — японский робот с большой пушкой (видимо, лазерной), чей дизайн был навеян всем чем только можно. Тут тебе и Macross, и Gundam, да и Бог его знает что еще. И все это в одном

флаконе. Робот сконструирован по всем законам жанра, и у его любителей (жанра то бишь) он обязательно вызовет бурный прилив радости. Наш чудо-робот летает в космосе и крушит там из своей лазерной пушки злых врагов. Здесь все также подчинено законам жанра до последней копейки. Летим мы по заранее запланированному коридору, однако из-за отсутствия в космосе четких ориентиров этого коридора мы не замечаем, отчего у игрока создается иллюзия полного отсутствия последнего. Это хорошо. Управлять роботом вам будет нужно лишь в самых критических ситуациях, когда от прямого столкновения, скажем, с метеоритом, вас уже ничего не сможет спасти. Все остальное время вы



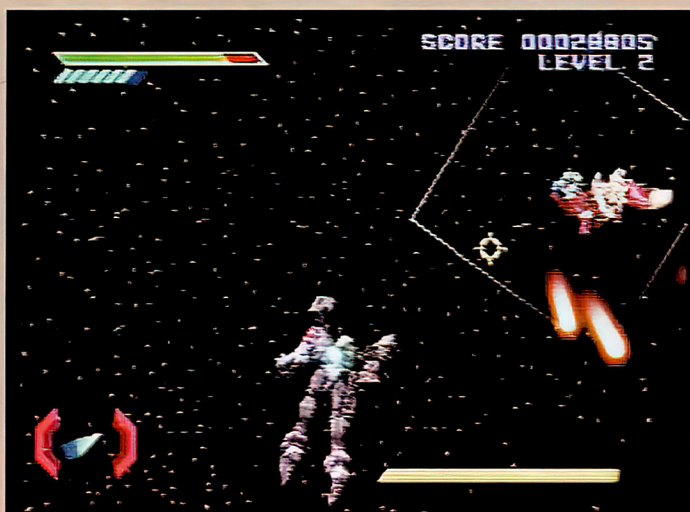
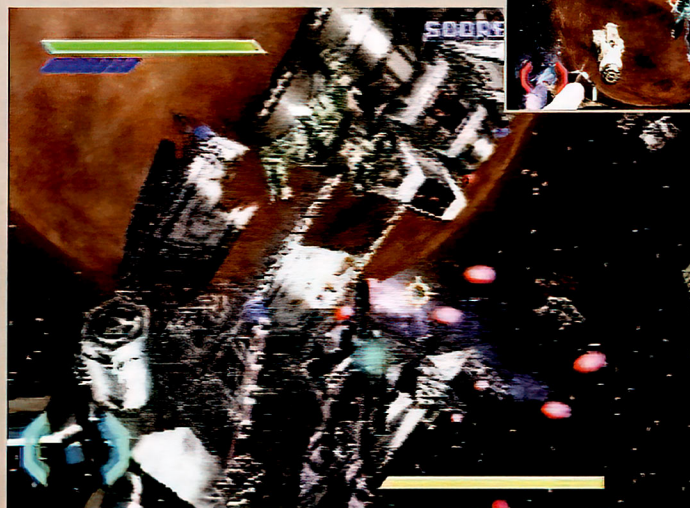
будете управлять его прицелом. Тут наступает самое интересное. В стремлении разработчиков еще более упростить и без того неглубокий игровой процесс стрелялки на рельсах и тем самым подарить игрокам радость от легкой и непринужденной победы Polyphony Digital не только стащили в свою новую игру все основные принципы Panzer Dragoon (одновременная наводка на несколько целей, атакующие со всех сторон враги и, соответственно, возможность стрелять в любом направлении, наличие радаров, построение уровней, поведение и типы врагов и боссов), но и добавили к ним одну немаловажную деталь — кнопку автоматического наведения робота на цель, нажав на которую, вам даже не придется ее искать. А зачем тогда, спрашивается, нужен радар? Я вот лично не знаю. Ну и Бог с ним, с этим радаром, главное, чтобы играть было весело и интересно. А вот с этим у **Omegaboost** имеются некоторые проблемы. Жанр стрелялки на рельсах является настолько простым и незатейливым, что в нем бывает очень легко создать слишком монотонную и, в конце концов, скучную игру. И именно в эту яму периодически скатывается новое произведение от Polyphony Digital. Все дело в том, что в отличие от лучших произведений этого жанра (конкретно Star Fox и Panzer Dragoon) в **Omegaboost** отсутствует действительно разнообразный gameplay, неподражаемый стиль или интересная история. Все, что в нем есть, заканчивается на том, с

чего Star Fox и Panzer Dragoon лишь только начинают. Да, первые несколько уровней бывает очень интересно захватывать кучи целей, выпускать по ним самонаводящиеся ракеты и ждать в его конце большого-большого босса. Но когда ты понимаешь, что больше ничего в этой игре нет, то сразу все желание играть в нее куда-то пропадает. С другой стороны, все то, что в **Omegaboost** имеется, по крайней мере было сделано на редкость качественно. Просто этого качественного в ней очень мало.

Ну и, напоследок, стоит упомянуть о графике. Она действительно хороша, хотя и не так привлекательна, как скажем в Psygnosis'овской леталке Colony Wars 2. Тем не менее, все те спецэффекты, которые прославили GT, присутствуют в данной игре в полном объеме. А на одном из уровней игры вас даже будет поджидать первый на PlayStation босс из жидкого металла. Однако низкое разрешение, на котором идет данная игра, наряду с ее пикселизованностью, заметно портит общее впечатление от этого вполне достойного, с графической точки зрения, продукта.

Единственное, что осталось отметить, что на вопрос: был ли Gran Turismo действительно легендарным проектом или его успех был случайным, у нас пока нет ответа. Так что будем ждать его вторую серию и надеяться на лучшее.

СМ



ДОСТОИНСТВА

Первая качественная стрелялка «на рельсах» для PlayStation, приличная графика, в меру затягивающий игровой процесс.

НЕДОСТАТКИ

Игре не хватает стиля и содержания, чтобы встать в один ряд с лучшими представителями этого жанра.

РЕЗЮМЕ

Вполне достойный, хотя и явно побочный проект команды разработчиков Gran Turismo. Вышла бы эта игра пару лет назад — ей бы не было цены. Сегодня же она с трудом тянет даже на хорошую оценку.

7.0

- 1.5 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 0.5 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

Blue Stinger

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Смешная, глупая, идиотская... какая там еще, игра. Но до чего же захватывающая!

ПЛАТФОРМА: Dreamcast
ЖАНР: action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РАЗРАБОТЧИК: Climax Graphics
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: www.sega.co.jp
АЛЬТЕРНАТИВА: Resident Evil

В игру, сделанную с большой любовью, какой бы средней и вторичной она бы ни была, бывает очень сложно не влюбиться. Когда ты видишь, как ее разработчики, не имея достаточного опыта и денег, практически на голом энтузиазме пытаются всеми правдами и неправдами сделать свою игру настолько хорошо, насколько это только возможно, то ты невольно начинаешь им по-настоящему сопереживать и прощать многое из того, за что других бы ждала заслуженная критика. И пусть таким, как они, и не дают главных премий, совершенно справедливо забываем у нас не возникает впечатления, что все их проблемы проистекают из того, что их разработчики просто поленились поработать и, как это часто бывает, просто нагло скалтурили. Нет, разработчики этих игр поработали просто на славу, вот только одного их голого энтузиазма сегодня уже явно не хватает для создания по-настоящему хитовой игры.

А то, что первая игра от новоиспеченной команды Climax Graphics — небольшого отделения японской компании Climax, ранее занимавшегося созданием видеороликов для различных игр, заслуживает именно такой оценки, лично у меня нет абсолютно никаких сомнений. Данная игра, которая, еще раз замечу, была создана явно с большой любовью и старанием и которой я в свое время прочил статус «нового

Resident Evil'a или новой Parasite Eve», на самом деле оказалась совсем не типичным коммерческим проектом, которого мы все от нее ждали. Мы думали, что в Blue Stinger нас ждет очередной, пытающийся казаться серьезным, глупый ужастик, единственным отличием которого от всех остальных будет потрясающая Dreamcast'овская графика. Но вместо этого данная игра на поверку оказалась совсем не пытающимся казаться серьезным глупым ужасиком (от чего многие критики пришли просто в бешенство), в котором Dreamcast'овская графика лишь дополнила на удивление приличный игровой процесс. В ней вместо насквозь фальшивого и уже надоевшего всем нагнетания страха мы обнаружили легкую и непринужденную атмосферу дешевого американского фильма ужасов, в котором и монстры совсем не страшные, и сюжет совсем не шекспировский, да и актеры не блещут особым талантом. В ней, вместо обещанных чудовищных проблем с камерой и управлением, мы обнаружили не только

приличную и в чем-то даже новаторскую систему постановки камеры, но и вполне адекватное и, самое главное, на удивление точное управление. Да и вообще, с этой игрой было бы все отлично, если бы она просто не кричала о своей низкобюджетности. К примеру, ее вступительный ролик представляет собой обычную рекламу, которая заканчивается словами «coming soon» (и это уже в то время, когда вы имеете игру в своей коллекции), а анимация и построение ее героев вызывают, в лучшем случае, добрую усмешку (и это несмотря на то, что в последние годы с этой проблемой, кажется, уже справились все). Да и ее графика, на самом деле, только местами поражает своим качеством (именно в этой игре мне впервые пришлось столкнуться с потрясающей, меняющей свою форму гигантской медузой, созданной, как бы из жидкого металла). Однако, как ни крути, но все эти проблемы совсем не мешают оставаться Blue Stinger по-настоящему достойной игрой, которая не просто тупо копирует всех своих прародителей, но и привносит в жанр несколько новых, неожиданных элементов.

Как вы, наверное, уже успели догадаться, по сути Blue Stinger является типичной приключенческой игрой для приставок, в той или иной степени вобравшей в себя все отличительные качества таких игр, как Super Metroid, Resident Evil и Metal Gear Solid. Из первого BS взял систему построения перетекающих один в другой различных тематических уровней, доступ к которым вам будет от-

крываться по мере выполнения тех или иных заданий или нахождения тех или иных ключей. Из второго данный проект взял систему управления персонажем, монстров, основу системы постановки камеры и возможность прохождения игры двумя различными героями. Из третьего Blue Stinger позаимствовал влеченный в игровой процесс сюжет, который, правда, не отличается особой серьезностью и лишь способен вызвать улыбку, как от просмотра бразильского телесериала. Да, кстати, озвучка персонажей в данной игре также не подкачала. Она действительно смешна и неуклюжа, как, собственно говоря, ей и подбавляет быть в проекте, навеянном американскими фильмами ужасов. Перейдя же от общего описания игры к ее частностям, стоит сразу отметить, что, в отличие от Resident Evil и даже Metal Gear Solid, Blue Stinger может похвастаться более разнообразными как по своему виду, так и по своему содержанию уровнями, которые, к тому же, не создают у игрока ощущения линейности прохождения. Более того, мир BS был создан настолько правдоподобно и искусно, что у вас никогда не возникнет впечатления, что он является всего лишь декорацией, специально построенной именно для этой игры (как это было, скажем, в MGS). В результате этого у вас не возникнет никаких проблем с погружением в мир Blue Stinger, что является отличным признаком хорошего дизайна. Кроме этого, и довольно примитивная, заполненная различными клише история, и такие же среднестатистические персонажи (а что вы ждали от игры, навеянной американским кинематографом?) только еще больше заставят вас поверить во все происходящее на экране. Все дело в том, что именно они как раз и создают ту атмосферу нахождения игрока «внутри кинофильма», о которой другим разработчикам остается пока лишь мечтать. Не менее важным элементом создания кинематографической атмосферы игры стала и используемая в данном проекте камера, которая в Blue Stinger превратилась в одну из самых интересных составляющих игрового процесса. Несмотря на то, что игроку ее управление будет недоступно, ощущения того, что тем самым нас лишили определенной доли свободы во время игры, почему-то не возникает. Весь ее секрет заключается в том, что разработчики, а точнее специально приглашенный для этих целей американский кинооператор, смог установить ее (в большинстве случаев) в самых нужных, по его мнению, местах, для того чтобы все происходящее игроки могли наблю-

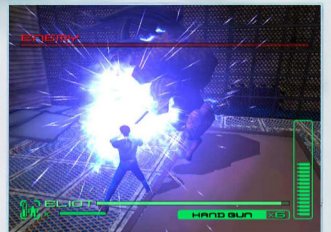


дать с наиболее выгодного ракурса. А плавные переходы от одной точки обзора к другой в Blue Stinger создали совершенно неведомое до последнего времени ощущение, что камера управляется не бездумной машиной, а работающим с вами в тандеме живым человеком. К сожалению, по неизвестным мне причинам этот виртуальный оператор отлично справляется со своей работой только в одном направлении — когда вы идете вперед к той или иной цели игры. Когда же вам приходится тем же путем возвращаться назад, камера будет вновь показывать все происходящее с тех же самых ракурсов, которые в этом случае уже не будут являться самыми выгодными. В общем, опыт Blue Stinger показал, что трехмерные игры, в которых игрокам не дается возможность управлять камерой, вполне жизнеспособны, однако для их более качественной реализации требуется вводить, как минимум, два варианта ее постановки — при движении вперед и при движении по тому же маршруту назад. Ну и, наконец, самой главной, по моему мнению, находкой создателей BS стало частичное влечение в игровой процесс этой пресловутой камеры, которая в этой игре не только показывает все происходящее, но и напрямую воздействует на сложность тех или иных отрезков игры. К примеру, в определенном моменте вам потребуется пересечь по трубам гигантскую пропасть. И для того чтобы у вас создалось ощущение того, что вы действительно при этом рискуете своей жизнью, боясь оступиться и начнете взвешивать каждый свой шаг, что, в конце концов, родит у вас полноценное ощущение реальности происходящего на экране. И таких моментов в BS вы найдете немало.



В общем, несмотря на всю свою кажущуюся глупость и вторичность, Blue Stinger оставил у нас очень хорошие впечатления, и я совсем не удивлюсь, если Capcom'овский Resident Evil Code Veronica или Dino Crisis на поверку окажется более глупой и дурацкой игрой, чем это произведение молодых разработчиков из Climax Graphics. И пусть вы в ней и не найдете безупречного игрового процесса или богатого (по виду или по количеству вложенных в него денег) графического оформления, Blue Stinger, несомненно, удержит вас у экранов с самого начала и до самого конца. Более того, данная игра способна оставить после себя очень приятные воспоминания и вызвать у вас желание пройти ее второй и третий раз. А такую оценку из моих уст заслужило довольно ограниченное количество вышедших за последнее время проектов на любую из платформ. Так что если вы надумаете купить себе Dreamcast, то не постесняйтесь приобрести себе в коллекцию и это, пусть и не самое раскрученное и обласканное вниманием критиков, произведение. А тем временем ребята из Climax Graphics, надеюсь, поработают над своими ошибками и в своем следующем проекте под кодовым названием «Viking» смогут еще больше развить все то хорошее, что мы нашли в их первом проекте.

CM



ДОСТОИНСТВА

Первая приключенческая игра для Dreamcast, хороший дизайн, достойное управление, кинематографический подход к постановке камеры, несколько интересных находок в игровом процессе.

НЕДОСТАТКИ

Средняя анимация, простенькие модели персонажей, не отшлифованный игровой процесс и, порой, сбивающая с толку камера.

РЕЗЮМЕ

Созданная с большой любовью и старанием приключенческая игра, которая, при всех ее проблемах, способна удержать игрока у экрана от начала и до конца.

7.5

1.5 VIDEO
1 SOUND
1.5 INTERFACE
1.5 GAMEPLAY
1 ORIGINALITY
1 ADDITIONS



КОДЫ РС

Heroes of Might and Magic III

Во время игры нажмите <Tab> и введите следующие коды:

Nwonlyamodel — построить все здания в замке.

Nwscirubin — мгновенное поражение.

Nwctrojanrabbit — мгновенная победа.

Nwcavertingoureyes — у героя появляется 35 дополнительных архангелов.

Nwcantioch — у героя появляется палатка медицинской помощи, баллиста и катапульта.

Nwcigotbetter — experience у героя поднимается на один уровень.

Nwccstealththrax — у героя повышается удача.

Nwccoconuts — герой может бесконечно долго передвигаться по карте.

Nwcmuchrejoicing — у героя повышается мораль.

Nwcalreadygotone — полностью открывается карта со всеми секретными объектами на ней.

Nwcgeneralldirection — полностью открывается карта.

Nwchshrubby — больше ресурсов.

Nwctim — герою становятся доступны все магические заклинания и 999 Spell Points.

Nwcfleshwound — у героя появляются Мертвые Рыцари.

Nwcpshisrprice — цвета становятся ярче.

Rollercoaster Tycoon

Деньги.

Нажмите <F>, чтобы попасть в соответствующее меню. Затем нажмите <Enter>+<M>, чтобы получить \$5000. С помощью этого кода можно получить неограниченное количество денег, но пользоваться им можно раз в месяц.

Commandos: Beyond the Call of Duty

Во время игры введите gonzoopere с одним из выбранных бойцов. После этого станут доступны следующие коды:

<Ctrl>+<X> — телепортирует юнит в указанное место.

<Ctrl>+<D> — невидимость.

<Ctrl>+<Shift>+<N> — переход на следующую миссию.

Коды уровней:

Второй уровень: **KXII7**

Третий уровень: **GOH90**

Четвертый уровень: **HCOAU**

Пятый уровень: **TF4AO**

Шестой уровень: **T8TSN**

Седьмой уровень: **TLESF**

Восьмой уровень: **TUSLV**

Wargasm

1. Войдите в военное меню.

2. Выберите карту.

3. Выберите сценарий.

4. Выберите любую структуру.

5. Подождите, пока игра загрузится.

6. Перед тем, как выбрать позицию на карте для высадки войск, введите **40hourweeks** и нажмите <Enter>.

7. Выйдите в главное меню и кликните на **detail**. Вы должны увидеть загорающуюся красную кнопку, обозначающую включившийся режим кодов, с красным X.

8. Нажмите на X, он станет зеленым и вы сможете беспрепятственно уничтожать врагов в очень больших количествах.

Army Men 2

Войдите в режим сообщений с помощью клавиши , после чего введите «!when all else fails...». Внимание: не забудьте ввести многоточие. Теперь можно вводить коды:

!patton's speech — вдохновить своих солдат на грядущие подвиги.

!i give up — перезапустить уровень.

!veni vidi vinci — пропустить уровень.

!fond memories — действие этого кода неизвестно.

!night of the walking dead — враги превращаются в зомби.

!suicide kings — убить сержанта.

!ninja arts — сержант становится невидимым и начинает быстрее передвигаться.

!god of gamblers — случайный предмет.

!techno — действие этого кода неизвестно.

!rubber cement — действие этого кода неизвестно.

!paper dolls — парашютисты.

!watchtower in the sky — разведка.

!geronimo! — двенадцать авиаудара.

!beautiful nikita — снайперская винтовка.

!fourth of july — M80.

!roach spray — действие этого кода неизвестно.

!ruby ray — действие этого кода неизвестно.

!aluminum foil — действие этого кода неизвестно.

!smorfs — синяя форма.

!metal sheeting — серая форма.

!shrink wrap — фиолетовая форма.

!pooper scooper — мины.

!gnomish inventions — взрывчатка.

!acme discs — наземные мины.

!a better tomorrow — действие этого кода неизвестно.

!no rocket launcher — бесконечная ракетная установка.

!village people — бесконечный огнемёт.

!i have a rock — бесконечные гранаты.

!cliche ending — действие этого кода неизвестно.

!phoenix! — горящий человек.

!surprise party — множество врагов появляется из ниоткуда в самом прямом смысле этого слова.

!armageddon — все гибнут в массированном авиаударе.

!ucla — действие этого кода неизвестно.

!doctor doctor — полное здоровье.

!moleman — действие этого кода неизвестно.

!spidey senses tingling — увидеть всех врагов на карте.

!jumpjets — действие этого кода неизвестно.

!warp 6 — действие этого кода неизвестно.

!santini — неуязвимость.

Kingpin (демо-версия)

Вводите коды в консоли, которая вызывается клавишей <~>:

GOD — режим бога включить/выключить.

NOCLIP — прохождение сквозь стены включить/выключить.

MAP (название) — названия карт в демо-версии:

bar_sr

bike

pawn_sr

sewer

sr1

sr2

sr3

GIVE ALL — появляется все кроме денег.

BULLETS ### — дает ### пуль.

SHELLS ### — дает ### патронов.

GAS ### — дает ### газа.

PISTOL — дает пистолет.

SHOTGUN — дает шотган.

FLAMETHROWER — дает огнемёт.

CASH ### — дает ### денег.

KEY1-10 — дает ключи 1-10.

BATTERY — дает батарею.

Official PlayStation №5 '99 РОССИЯ



В HOMEPE:

BCE O SQUARE
Alien Resurrection
Croc 2
Ape's Escape
Omegabest
Shadowman
Rally Cross 2
Syphon Filter
Street Skater

Прохождения:

Gex 3D:
Deep Cover Gecko
Syphon Filter

ЧИТАЙТЕ В ПЯТОМ HOMEPE Official PlayStation

Hit

Alien Resurrection

Rulez

SQUARE:

Racing Lagoon

Legend of Mana

Chocobo Racing

Front Mission 3

Final Fantasy

Anyhology

Chocobo

Mysterious

Dungeon 2

SaGa Frontier 2

Cyberorg

Ehrgeiz 2

Preview

Croc 2

Ape Escape

40winks

Starocean 2nd

Story

Omegabest

Demolition Racer

Saboteur

GTA London

Grandia

Tony Hawk Pro

Skater

Shadowman

Review

Syphon Filter

Pet in TV

Monkey Hero

Premier Manager 99

Oddworld Abe's

Exoddus

Rally Cross 2

Tank Racer

Прохождения,

тактика

Gex 3D: Deep

Cover Gecko

Syphon Filter

Civilization 2

Все новые коды и секреты.

В ПРОДАЖЕ С 17 МАЯ

REQUIEM

Леонид
РУСАНОВ

Прежде всего немного информации общего характера, имеющей отношение к нашим врагам в **Requiem**, а именно к тому, чем и как мы с ними можем делать.

1) ЧТО ДЕЛАТЬ

Поскольку данная игра представляет собой 3D-шутер, постольку ответ на данный вопрос ни у кого не должен вызывать затруднений. Мы взрослые люди, господа, и мы знаем, для чего у автомата существует спусковой крючок. Более интересный вопрос «Кто виноват» выходит за рамки данной статьи. Посему сразу же переходим к следующему пункту.

2) ЧЕМ ЭТО ДЕЛАТЬ

Рассмотрим подробнее наш арсенал.

1. **Пистолет (HandGun)**. Пистолет самый обычный: скорострельность средняя, убойная сила — небольшая. И тем не менее мы совсем не напрасно носим за поясом это оружие. Дело в том, что со времен Unreal-а пистолет в 3D-шутерах является самым настоящим снайперским оружием, хотя в реальной жизни это, мягко говоря, и не совсем так. Вопреки здравому смыслу, разброс у этого оружия вообще отсутствует! И то завидное постоянство, с которым разработчики в каждой новой игре нашего жанра вновь и вновь наделяют именно пистолет чудовищной кучностью стрельбы внушает оптимизм тем, кто уже успел овладеть искусством пистолетного снайперства. Мы еще покажем этим гранатометчикам! Кроме того, в **Requiem**, как и в Unreal, Sin и Turok2, реализован «выстрел в голову». Это тоже, слава Богу, становится доброй традицией. И поэтому в **Requiem** мы можем при некотором навыке снимать легко бронированных солдат (наши основные противники в игре) одним единственным выстрелом в голову С ЛЮБОГО РАССТОЯНИЯ. Практическая ценность данного способа ведения боя вряд ли нуждается в комментариях. Видим вдалеке группу товарищей, достаем пушечку, аккуратно прицеливаемся — и щелкаем их всех по очереди, как семечки! Один выстрел — один труп!

2. **Автомат (Assault Rifle)**. И автомат у нас как автомат. Весьма неплох на ближней и средней дистанциях; на дальней почти бесполезен. На ближней дистанции его, как и пистолет, можно использовать для стрельбы в голову. Оружие хорошо своей универсальностью: из него можно убивать не только легко и средне бронированных солдат, но и вообще все, что шевелится (исключая только монстров-боссов), на которых не действует никакое стрелковое оружие. Только вот патронов на «крутых» врагов уходит довольно много.

3. **Шотган (Combat Shotgun)**. Внешность, как известно, бывает обманчива: несмотря на свой дурацкий внешний вид, это нормальный шотган, шотган в полном смысле этого слова. Страшен на ближней дистанции; выстрел из шотгана в упор наносит примерно такое же повреждение, как и прямое попадание гранаты или ракеты. Может быть использован для уничтожения всех «крутых» врагов в игре, как роботов, так и монстров, сделанных из плоти и крови (опять-таки исключая «боссов»). Из-за большого угла

разлета картечи (а чем же вы думали стреляет шотган?) вполне пригоден и на средней дистанции, а также для уничтожения гигантских стрекоз. А вот для дальней стрельбы его лучше не использовать. Не помогает. Почти.

4. **Гранатомет (Grenade Launcher)**. Отличная штука! Убивает все. Вообще все. Даже боссов. Да что там: даже самого Люцифера вполне можно замучить этой штукой до смерти! К сожалению, по причине наличия земного тяготения дальняя дистанция для данного оружия недоступна: в соответствии с законами физики гранаты летят по параболе, вследствие чего гранатомет имеет естественное ограничение дальности стрельбы. Рекомендуются к применению практически во всех боевых ситуациях на ближней и средней дистанции против любых противников любой численности. До тех пор, пока вы не найдете ракетницу.

5. **Ракетница (Rocket Launcher)**. То же самое, только еще лучше. Немаловажная деталь: гранат/ракет в игре ну очень много. Если вы в душе не снайпер и не являетесь мастером по части применения шотгана, то, заполучив, наконец, в свои руки ракетницу, можете просто забыть об остальных пушках. Единственное известное мне исключение — это борьба с Демонессой, где гранатомет оказывается все же предпочтительнее ракетницы. Радиус взрыва у гранат/ракет в **Requiem** весьма велик, вследствие чего оружие № 4 и № 5 требует аккуратного с собой обращения.

6. **Sniper Rifle (снайперская винтовка)**. Улучшенный вариант снабженного оптическим прицелом пистолета с сильно пониженной скорострельностью, но зато с куда большей убойной силой. Легковооруженного солдата выносит один выстрел в любую часть тела. Удобна для расстрела тяжело бронированных солдат и вообще «крутых» на дальней дистанции.

7. **Rail Gun**. До боли знакомое словосочетание, не правда ли? В **Requiem** это оружие обладает воистину чудовищной убойной силой, разнося с одного выстрела кого угодно, исключая только боссов (на последних оно тоже действует, но не столь радикально). Удобен в напичканном «крутыми» узком коридоре: изловчившись, можно сделать одним выстрелом сразу двоих-троих. Один, но очень существенный недостаток: патронов к Rail Gun-у в игре КРАЙНЕ мало. То ли дело ракеты! Они не заканчиваются практически никогда!

8. **Магические штуки**. Не имеет смысла описывать их все подробно. Вкратце расскажу лишь о тех, которые время от времени использовал лично я в процессе игры.

Lighting, или метание молний. Это самый первый способ убийства, которым мы обладаем, находясь еще в Хаосе. Приходится использовать, когда под рукой нет ничего более достойного.

Pentecost, или метание энергетических сгустков. Это — первое, с позволения сказать, оружие, что дается нам при перенесении на Землю. Этим приходится пользоваться до тех пор, пока мы не найдем пистолет, да и некоторое время после того (пистолетных патронов пока не хватает). Кроме того, Pentecost

незаменим в деле убийства Тигры. Но об этом позже.

Locusts, или насыпание саранчи. Очень неплохая вещь для борьбы с Тремя Уродами — первыми встречаемыми нами Боссами в игре. Иногда можно использовать и против быстро стрейфящихся стрекоз.

Brimstone, или метание огня. Столь же эффективно, сколь и красиво. Действует на Демонессу и Люцифера. Против последнего товарища я его и применял.

Подводя итог этому краткому рассмотрению оружия **Requiem**, с сожалением констатируем, что его баланс в игре отчетливо смещен в сторону гранатомета и ракетницы. Для одиночной игры это, разумеется, не так страшно. А вот для мультиплеера вполне может оказаться смертельным. Если вы хотите пройти игру максимально быстро и с наименьшими проблемами, вам не стоит долго ломать голову: гранатомет и ракетница будут наилучшим выбором.

И еще несколько слов относительно гранатомета и ракетницы. Традиционные способы их применения в шутерах хорошо известны: навесная стрельба гранатами (в том числе через препятствие и на второй этаж), стрельба отраженными от стены гранатами за угол, забрасывание гранат в различного рода дырки типа лифтовых шахт, стрельба ракетными рядом с противником в пол (в том числе и в прыжке), в близкую к нему стену, даже в потолок снизу-вверх (так, чтобы ракеты разрывались у врага прямо над головой). Но в **Requiem** с легкой руки разработчиков игры мы получили в подарок и еще один способ использования гранат/ракет, ранее истории не известный. Его можно назвать «стрельба сквозь стены». Дело в том, что при расчете взрыва программа **Requiem** почему-то совершенно не учитывает влияние на его поражающую способность стен и потолочных перекрытий. То есть для стоящего, к примеру, прямо за дверью в каком-либо помещении человека, которого вы целитесь из ракетницы, совершенно все равно, открыта эта дверь или закрыта. Взрывная волна беспрепятственно проникает сквозь дверь, в связи с чем нанесенное этому человеку повреждение в обоих случаях будет совершенно одинаковым! Можно стрелять ракетами в потолок, и таким необычным способом поражать противников у себя над головой на втором этаже. То же самое относится и к врагам, находящимся под вами. Нет никакой необходимости, проявляя чудеса ловкости, пытаться забрасывать гранаты под себя на первый этаж рикошетом от стены; вполне достаточно просто накидать их несколько штук прямо там, где вы стоите, и отбежать в сторону, ибо пол в **Requiem** является для взрывной волны ничуть не большим препятствием, чем потолок. Если враг за стеной, можно тупо стрелять в эту стену ракетами на звук доносящихся из-за нее шагов. Если через закрывающуюся дверь вы заметили в соседнем помещении врага, то вам нет нужды дожидаться, пока он соизволит нанести вам визит, и уж тем более ни к чему, рискуя жизнью, самому пытаться открыть дверь и навестить к нему в гости: несколько расколотых о наглухо закрытую дверь ракет — и дело сделано.

Идиотизм самой высшей пробы. Будь проклят тот день, когда в 3DO было принято решение сделать **Requiem** на своем собственном движке!!! Эх! Кабы не уродский движок, какая это могла бы быть игра, господа! Сердце кровью обливается... Ну да ладно, что сделано — то сделано. Теперь уж поздно сокрушаться. Так или иначе, я настоятельно НЕ РЕКОМЕНДУЮ в процессе игры использовать «стрельбу сквозь стены». Освоение данного экзотического приема, господа, не научит вас ничему хорошему или, того хуже, испортит вам технику. Но иметь его ввиду, безусловно, стоит. И не стоит, господа, обольщаться: больше игр на движке от **Requiem** мы не увидим.

3) КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

Requiem — это первая после Unreal-а игра, где враги не просто подвижны, но еще и умеют стрелять в движении. Кроме того, враги в **Requiem** умеют совершенно неожиданно появляться сзади в только что исследованной вами комнате, за углом, из-за которого вы только что вышли, или просто непосредственно у вас за спиной. В связи с чем в первую очередь в **Requiem** необходимо ДВИГАТЬСЯ. Стрейфы, быстрые развороты на 180 градусов, стремительные броски за угол в спасительные укрытия. Если вы все еще не умеете этого делать, эта игра может стать для вас очень неплохим тренажером. Во-вторых, в **Requiem** необходимо СЛУШАТЬ. Использование слуха может избавить вас от многих неприятных неожиданностей. Крики, шлепанье шагов, щелканье ударяющихся в стену пуль, звуки открываемых за вашей спиной дверей — все это дает вам шанс. Учитесь слушать и слышать и проживите дольше. И, наконец, в-третьих, в **Requiem** необходимо уметь ВЛАДЕТЬ оружием, прежде всего гранатометом и ракетницей. Прочитайте еще раз то, что написано выше относительно оружия в игре, обратив особое внимание на 4-й и 5-й пункты. Если все, что вы там увидели, представляется вам скучным повторением общеизвестных истин, смело начинайте игру на максимальной сложности: успех вам гарантирован. А теперь подробнее остановимся на процессе борьбы с монстрами-«боссами» в игре, ибо в **Requiem** эти адские создания стали, наконец, вновь достойны своего гордого имени.

ТРИ УРОДА

Продолговатая арена, на которой совершенно негде спрятаться. Троица сим-



патичных пузатых паучков, бегающих лишь немногим медленнее вас и пытающихся время от времени поразить вас молнией. Подпускать их к себе вплотную не рекомендуется: в ближнем бою паучки весьма неплохо орудуют своими длинными лапками (Рис.03). И последняя милая деталь: наши паучки совер-

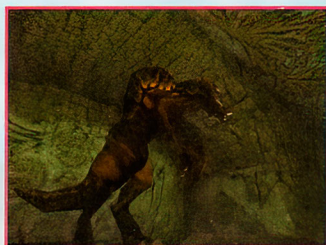


шенно нечувствительны к пулям, а Grenade и Rocket Launcher-ов у вас пока еще нет. Такова диспозиция. А теперь приступаем к действиям.

Единственное спасение здесь — движение. Движение спиной вперед, по возможности по периметру арены. Плюс непрерывная атака (стрельбой я это при всем желании назвать не могу) гонящей за вами плотной группой троицы Уродов при помощи Locusts. Насколько я понял, это единственная из имеющихся у нас на данный момент Божественных сил, что на этих тварей действует. Очень примитивная тактика: бежим по кругу спиной вперед и отстре... тьфу ты, отмахиваемся от нечистой силы. Через пару-тройку минут все будет кончено: вы победите, не потеряв ни капли крови!

ТИГРА

Зверюга симпатичная, но уж очень прыгучая и крайне опасная. Дело происхо-



дит в красиво расписанной усыпальнице. Родается эта тварь на коньке псев-



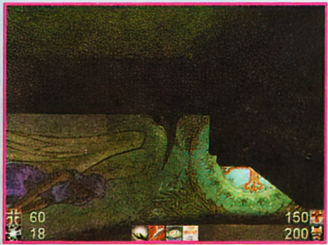
до крыши, что немного выдается внутрь помещения из стены напротив вас, где и сидит до тех пор, пока вы ее не атакуете или же пока вы просто не подойдете достаточно близко. А потом начинается дискотека. Бегать между гробов, цепляясь спиной за их острые углы (движок, его мать!) — занятие более чем утомительное. Безусловно, Тигра — весьма достойный противник. Но от того его тушность не становится меньшей.

Итак, перед нами на коньке крыши сидит Тигра. Не забыв сохранившись, идем к какой-нибудь боковой стене усыпальницы (например, к правой), после чего крадемся вдоль нее до стены, из кото-

рой торчит крыша. Утыкаемся носом в угол, затем, продолжая движение по периметру помещения, поворачиваем влево на 90 градусов и, царапая о стену правым плечом, осторожно идем к крыше вдоль стены, из которой эта крыша и торчит. Наша цель: упереться в поддержи-



вающую крышу вертикальную колонну так, чтобы Тигра не успела прыгнуть вниз. Последнее недопустимо ни в коем случае! Несколько неудачных попыток — и мы добились своего: замерев, стоим на месте, вжавшись в угол между колонной и стеной, а прямо у нас над головой перебирает задними лапами съехавшая с конька крыши Тигра. Все! Большая часть



дела уже сделана. Переведем дух, выбираем из арсенала духовного оружия Pentecost, задираем голову вверх и, накапливая заряд, периодически поджариваем Тигру заднюю часть ее тела, не забывая, однако, время от времени сохраняться. Последнее важно, так как Тигра, несколько отдалившись под воздействием наших атак от стены, вполне может неожиданно и быстро нас убить. Словно молнией поражает, гадина! Впрочем, как мы видим на примере все той же Тигры, полное отсутствие у индивидуума интеллекта никак не компенсируется огневой мощью последнего.

ДЕМОНЕССА

Очень противное создание женского пола. Стреляет веером энергетических сус-



тков. Вызывает молнии между находящихся в зале колонн. Кидается кучей каменных обломков. Стреляет залпом голубеньких, весело отскакивающих от стен и к тому же самонаводящихся лучиков. А может и просто когтями по роже. Стерва, а не баба!

Действуют на Демонессу только три вещи: гранаты с ракетами, да еще и Brimstone. Впрочем, достаточно и первых двух. Но тут есть одна загвоздка. Демонесса обладает мерзкой способностью, весело хихикая, отбрасывать назад или просто в сторону летящие по направлению к ней гранаты, ракеты или огненные шары. Можно не просто в холостую истратить массу ценной амуниции, но и подорваться самому! Оказывается, однако, что и с этим можно бороться.

Прячемся за одну из двух ближайших к трону Демонессы колонн. Выбираем гранатомет (не ракетницу!), выкачиваем из укрытия, бежим к возвышению, на кото-

ром стоит и выпендривается Демонесса, вслед за чем, почти касаясь ее, стреляем под углом 45 градусов вниз и сразу же



смаываемся обратно. На происходящее при этом раздвоение демонессин личности можно не обращать внимания: вред, нанесенный взрывом гранаты каждой из ее половинок (маленьких Демонессочек), суммируется и складывается в общий котел повреждений, наносимых ей самой. Граната должна лечь на стену и только потом взорваться: если вы будете сидеть в Демонессу в упор из гранатомета, вас не надолго хватит. Продолжаем в том же духе: подождав взрыва очередной нашей гранаты, хмуро выскакиваем из-за колонны, несемся к сцене, кладем на ее середину гранату и шныряем обратно. Вопли Демонессы ласкают наш слух и свидетельствуют об успехе очередной нашей смелой вылазки. Далее возможны два варианта:

а) Через некоторое время в зале, где происходят вышеописанные события, появляется некоторое количество «обычных» монстров. Не стоит тратить на них гранаты, иначе их может просто не хватить для Демонессы! Используйте что-нибудь попроще, например, шотган. Зал у нас довольно большой, да к тому же с колоннами, и перебить появившихся монстров без ущерба для собственного здоровья довольно несложно. И самое приятное: до тех пор, пока не будет убит последний монстр, Демонесса и пальцем не пошевелит по вашей душе! Можете спокойно заниматься охотой, не ожидая со стороны дамы никаких сюрпризов.

б) После очередного взрыва Демонесса вызывает несколько иначе, чем обычно, секунду-другую собирается с силами, после чего начинает скакать за вами по залу и притом получше памятной нам Тигры, пусть земля (то есть крыша) ей будет пухом. Убегая от разъяренной женщины спиной вперед, нужно переключиться на ракетницу и пальнуть из нее во врага несколько раз. Нескольких ракет вполне достаточно, чтобы привести истерику в чувство: она вновь появится на сцене рядом со своим тронном, вы спрячетесь за колонну и опять будете класть к ногам беснувшейся дамы гранату за гранатой. Можно даже успеть среагировать на особенный вопль, которым Демонесса предвещает начало своей погони за вами, и, быстро переключившись на ракетницу, успеть засадить твари требуемую дозу еще до того, как она соберется сделать свой первый прыжок. В этом случае Демонесса так и останется стоять там, где стояла, рядом со своим тронном, и вы спокойно начнете следующий цикл возложения гранат к трону адского создания. По окончании этого цикла опять следуют пункты А или Б, после чего начинается следующий цикл и т.д. Общее количество таких циклов непостоянно и, по моим наблюдениям, варьируется от трех до пяти. Полного комплекта гранат (100 шт.) хватает даже с некоторым избытком. Тем не менее, советую вам загодя позаботиться о том, чтобы встретить Демонессу во всеоружии.

ЛЮЦИФЕР

Создание могучее, но безнадежно тупое. Настоящий Люцифер, должно быть, ни-



когда не простит господам из 3DO такого надругательства над своим нечистым именем. Ну а нам с вами, по всей видимости, остается лишь сердечно возблагодарить вышеупомянутых господ, ибо они предоставили нам уникальную возможность потешить свое самолюбие, одержав победу над самим сатаной!

Круглый и высокий зал с полным отсутствием каких-либо укрытий. Поначалу в этом зале только вы и Люцифер; остальные участники присоединятся позднее. Способы атаки у нашего врага похожи на Демонессы и в сочетании со способностью к перемещениям в трех измерениях дают нам в лице Люцифера противника крайне опасного. Бег по кругу спиной вперед, столь легкий и приятный во времена борьбы с Тремя Уродами, становится здесь совершенно изматывающим из-за постоянной необходимости все время стрелять из ракетницы в самых различных направлениях, да еще и с учетом трудно предсказуемой изменяющейся дистанции. Один выстрел в пол под Люцифера, следующий — в стену, к которой он неосторожно подлетел, третий — опять в пол, но, черт возьми, слишком близко от вас самого, четвертый, вновь направленный в стену, попадает не туда, а прямо в грудь неожиданно сместившегося и приблизившегося к вам врага, снеся вам процентов эдак 30 здоровья, ну а пятого может и не быть вовсе просто потому, что Люцифер и сам умеет стрелять. Продержавшись таким образом какое-то время, мы неожиданно переносимся в другой, подобный первому, зал, но находящийся уже не на космическом корабле, а в Хаосе. Там к нам присоединяется наш старый знакомый: монстр-лягушонок. Сам по себе он, конечно, не представляет проблемы, но в сочетании с Люцифером дает такую довольно гремучую смесь. Маленькая тварь путается под ногами, отвлекая внимание от Врага №1 и мало-помалу поедая наше и без того не слишком к тому времени уже крепкое здоровье. Вне зависимости от того, убили вы бордовую лягушку или нет, через некоторое время вы совместно с Люцифером опять переноситесь в первый зал, где вас уже поджидает механический скорпион. Тоже, конечно, не Бог весть что, но только не в присутствии Люцифера. И вновь, покинув живого или мертвого скорпиона, мы переносимся в тот зал, что в Хаосе, где нас опять поджидает лягушонок, тот же самый или уже следующий. И так далее. Слава Богу, что хоть дополнительный враг (лягушонок или скорпион) у нас всегда только один! Но и это еще не все: перенесясь в очередной раз в тот зал, что в Хаосе, мы с ужасом обнаруживаем там вместо очередного лягушонка Тигру! И вот тогда-то к нам и приходит, наконец, осознание того, что необходимо срочно изменить тактику.

Видите четыре запертых окна в стенах зала? С применением Flight вы легко мо-



жете допрыгнуть до одного из них и воссесть там в оконном проеме. Для чего, спросите вы? Да чтобы выжить и чтобы победить! Вашей целью является не просто запрыгнуть в окно; необходимо сделать так, чтобы Люцифер оказался у стены прямо под вами. Это состояние может наступить как случайно, так и в результате ваших сознательных действий. Вы можете просто беспорядочно метаться по залу, запрыгивать время от времени в одно из окон и смотреть, что получается. Вы также можете лезть на Люцифера в рукопашную; когда он опустится на землю и станет мутузить вас своими граблями, вы тащите его на себя к ближайшему окошку, и, как только вы под ним окажетесь, запрыгиваете туда. И, наконец, вы можете запрыгнуть в первое попавшееся окно, после чего постараться взрывами ракет аккуратно «подогнать» Люцифера под себя. Как только Люцифер окажется, наконец, под вами, можете расслабиться и сварить себе кофе. Это все! Властитель Ада, впад в маразм, старательно рассекает воздух под вами в тщетных попытках достать вас своими передними конечностями. И делать это он будет еще очень долго, вплоть до самой своей бесславной смерти. Затем вы берете ракетницу и стреляете в пол дальше Люцифера, несколько ближе к центру зала, чем к вашей стене. Это дает вам гарантию того, что вы сами не пострадаете от взрывов ваших же ракет. Кроме того, прямые выстрелы в Люцифера или, того хуже, между ним и стеной выводят его из состояния рукопашного транса, и тогда уж вам не поздоровится. Если ракеты у вас закончились, вы вполне можете продолжить дело при помощи Brimstone, посылая шары огня опять-таки не в самого Люцифера, а несколько дальше него, лишь слегка его ими задевая. Причины те же. Уничтожьте Дьявола в его логове и воссядьте на небесах, которые принадлежат вам по праву!

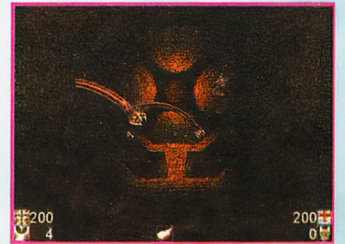
А теперь займемся всем остальным, имеющим отношение к прохождению игры **Requiem**.

Заблудиться в этой игре непросто. Нужные двери открываются, как правило, лишь после совершения нужных действий или после разговора с нужными людьми. Почти как в жизни. Возвращаться назад тем же путем приходится крайне редко. На «ненужные» лестницы просто-напросто нельзя залезть. И совершенно не рекомендуется комплексовать по поводу живого человеческого общения: с людьми, а особенно с людьми необычно выглядящими или стоящими у запертых дверей, НЕОБХОДИМО беседовать. Они могут дать необходимые предметы, открыть двери и даже послужить причиной чудесного открытия таковых где-нибудь за ближайшим углом. На кнопки нужно нажимать, рычаги и скобы — дергать. А затем смотреть, не возвращаются ли они через некоторое время в исходное состояние. Если да, то это означает, что, во-первых, открываемая этим рычагом или кнопкой дверь находится неподалеку, и, во-вторых, что если вы не потропите, то она может закрыться прямо у вас перед носом. Единственное замеченное мною исключение из этого правила находится ближе к концу игры, где двумя кнопками нужно отключить в вентиляционных шахтах два вентилятора: после нажатия обе кнопки почему-то возвращаются в исходное состояние, что ровным счетом ничего не означает. Как и во всех играх, уровни в **Requiem** необходимо обследовать: в двери пытаться заходить, на лестницы залезать, за углы заглядывать, лифтами пользоваться. Что это за шум в зале? Вы все еще хотите прохождения, господа? Что? Ах да, вы его

ТРЕБУЕТЕ?! Ну тогда и держите! И подлом вам.

СОБСТВЕННО ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Выбраться из Хаоса легко. Единственный момент, который может вызвать затруднение — это перепрыгивание пропасти в кишасе летающими червями помещения. Здесь нужно использовать Flight. И



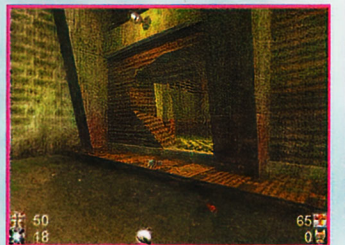
еще: вы видели два кровавых душа? Это вовсе не деталь интерьера: если встать



под такой душ, то он способен за доли секунды восстановить ваше пошатнувшееся здоровье до максимума.

Первый Акт

Итак, вы нашли портал и попали в наш мир. Ближайшие действия очевидны, и я не буду на них останавливаться. Следует, наверное, упомянуть лишь о проломе в стене, заглянув в который, вы найдете много полезных для себя вещей.



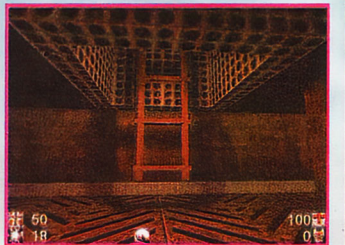
В дальнейшем я позволю себе опускать информацию о совсем уж очевидных проходах, коридорах и кнопках-рычагах, которые просто невозможно не найти.

Некоторое время спуска, поднявшись вот по этой лестнице, вы увидите большой рычаг. Он открывает дверь, что находит-



ся прямо под ним. Через некоторое время дверь закрывается. Дергайте рычаг и быстро бегите к двери. Если вам дорого ваше здоровье, сигать вниз через рычаг не стоит.

А вот и ваша первая вертикальная лестница в игре. Однако не спешите залезать на нее: повернитесь направо и по-



дойдите к лежащему там труп. Рядом с ним вы найдете пистолет, ваше первое настоящее оружие в игре. Пистолет пригодится вам буквально сразу же: это окно необходимо разбить выстрелом и



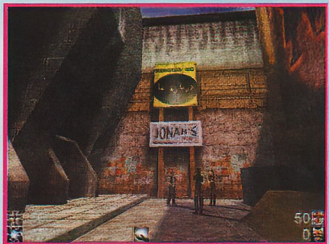
влезть внутрь. А с людьми в игре можно говорить. Даже с нетрезвыми.

Вы поднялись по лестнице и уперлись в закрытую дверь. Видите справа решетку? Ее нужно выбить выстрелом, после



чего влезть в образовавшееся отверстие.

А вот эта дверь закрыта, и нечего растерянно юзать эту красную штуку рядом с ней. Все что вам нужно — это бумаги, которые с радостью даст бармен Jonah в своем пабе. Если только вы не станете его убивать, а вежливо и по-мужски с ним поговорите.



Ищите вот эту надпись, спускайтесь в паб и не пугайте бармена пушкой. При виде пистолета он начинает нервничать, и, если вы не спрячете оружие, то конструктивного диалога может и не получиться. Jonah даст вам бумаги, с которыми вы потом возвратитесь к той самой двери. Кстати, справа от надписи за ящиками кое-что есть, равно как и в туалете паба.



Откройте дверь и идите дальше. С этим окном вам придется поступить так же, как и с предыдущим: разбить и влезть.

Проследовав по этому коридору и повернув направо, не спешите затем проходить мимо этой груды ящиков: на них вы найдете автомат, ваше второе оружие в игре.

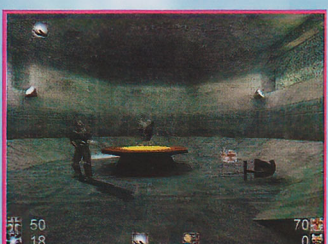
Для этой двери нужен ключ. Его вы найдете, проплыв под водой через колодец



в помещение полиции. Там в одной из комнат он и лежит. Вернитесь к двери и откройте ее. В дырку надо залезть, а решетку — выбить.



Вы во дворце юстиции, и вам надо подняться по лестнице наверх. Видите это помещение? На этом этаже их два. В том, что справа, лежит броня.



Две канавы с водой, справа и слева от входа. Ищите лестницу наверх, поднимайтесь по ней и включайте обе кнопки. Теперь можно плыть. Вообще-то вам в ту канаву, что была от входа слева, но, если вы сперва плюхнитесь в правую и



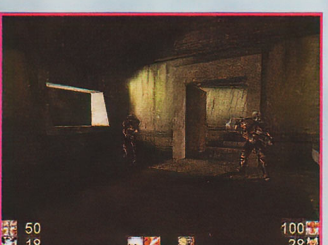
немного поплавае, то сможете найти патроны и здоровье.

Это — вход в искомый отель. Внутри вы находите лифтовой холл с неработающими лифтами. Идите дальше и не задерживайтесь там. В помещении, куда вы попадаете, прямо на ваших глазах обрушивается кусок галереи. По получившемуся наклонному пандусу забирайтесь на галерею. Там, наверху, есть пролом в стене. Вам туда.

Далее в отеле вы находите дверь с охраной. Поговорите с людьми, и дверь от-

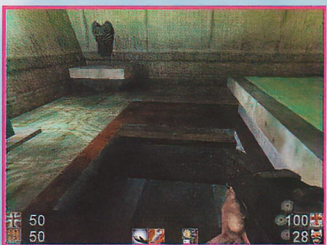


кроется. Войдите внутрь и поговорите со смуглой женщиной. Вам с ней есть о чем потолковать. Кстати, зовут её Elijah.



Между прочим, в разговоре она мимоходом обзовет вас «еще одним героем» (!!!). Это вас-то, единственного и неповторимого!! Горячитесь, однако, не стоит: смиритесь и предайте отмщение в руки нашего Господа. Будьте уверены: Он сполна воздаст дамочке за это неслыханное оскорбление. Женщина даст вам гранатомет (наконец-то!) и откроет прямо в этой же комнате справа дверь в полу. Счастливого вам пути!

За этой полуразрушенной стеной находится лифт. Воспользуйтесь им.

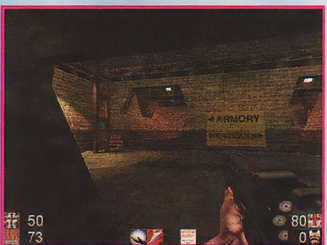


Перед вами возвышается некое подобие подъемного крана. Внизу на стене есть кнопка, включающая квадратную площадку подъемника. В конечной точке своего пути площадка останавливается прямо напротив горизонтального участка крана. Сбегайте наверх и очистите от врагов верхний этаж. А теперь спускайтесь обратно к кнопке. К тому времени среди ваших чудесных способностей уже есть Haste, быстрый бег. Выберитесь его и включите. А затем быстро включайте кнопку и бегите наверх. Только так вы можете успеть запрыгнуть с верхнего этажа на поднимающуюся площадку; обычного бега тут недостаточно. С площадки идите по горизонтальному участку крана к его противоположному концу. Видите, из стены торчит балка? Запрыгивайте на нее и идите



по ней к решетке. Думаю, вы уже поняли, что с последней необходимо сделать.

Вы в башне. Срабатывает сигнализация. Бегите вперед, залезайте на эту лестницу и выключайте сирену. Спускайтесь и идите дальше. Слева — оружейная, там вы, наконец, найдете шотган. Справа —



помещение, где распята Judith. Идите по лестнице наверх и ищите три разноцветных кружка с рисунками (они расположены прямо над Judith). Эти кружки — своеобразные переключатели. Набирайте на них комбинацию: красный, белый, зеленый (слева направо), вслед за чем нажимайте на четвертый отдельно стоящий кружок. Judith свободна, идите



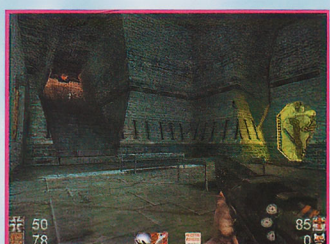
к ней и с ней на спине выходите в ближайшую дверь. Отныне при попадании вражеских пуль Judith будет сопровождать ваши вопли своими сексуальными криками.

Дверь с уже знакомым нам запором-ладошкой. На сей раз она открывается нажатием на 5 красных кружков с надписями «Sector A», «Sector B»... «Sector E».



Первые пять находятся на галерее второго этажа (туда ходит лифт); последний — внизу, рядом с теми камерами, что в подвале.

Вам — по лестнице прямо. Но не стоит спешить! Слева от вас за стеклом лежат полезные вещи, а зайдя в дверь справа



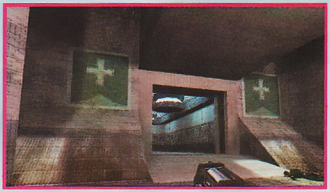
от лестницы и поднявшись затем на лифте, вы найдете целую кучу снайперских винтовок. Это неплохое оружие и его, безусловно, стоит взять.

Через некоторое время вы вновь оказываетесь рядом с баром. Идите в него и отдайте спасенную Judith бармену. Он пошлет вас за кровью для нее. И, если у вас проблемы со здоровьем, не забудьте посетить туалет, равно как и сползая за ящики рядом с баром.

Далее вы идете в одну из двух симметричных железных дверей, мимо беседуете там с красной Демонессой, после чего она бросает вас в Хаос на съедение трем Уродам.



Победив троицу демонов, вы чудесным образом оказываетесь перед больничным комплексом. Дверь в него нужно открыть, для чего сперва необходимо заглянуть в комнатку охраны, подойти к монитору и нажать кнопку Use.



Обследуйте больницу. Вам нужна одна конкретная медсестра, так что имеет смысл поберечь людей в белых халатах до поры до времени. Когда вы ее найде-



те, она первая заговорит с вами и даст ключ от лифта (он справа). Воспользовавшись этим ключом и этим лифтом, вы без труда найдете Банк крови.



Посреди Банка крови стоит бандура с двумя стрелочными индикаторами на ней. Вы можете долго изучать относящиеся к ним надписи как на самой бандуре, так и у входа в помещение на стене. Но вы также можете, не мудрствуя лукаво, просто два раза подряд (можно



быстро) поюзать дальний циферблат (Interior temperature), а затем — один раз ближний (Exterior temperature). Стекла разлетятся вдребезги, и вы сможете взять кровь.

Ваш дальнейший путь лежит через морг, где не все трупы, простите, мертвые. За моргом в стене решетка. Вышибите ее и лезьте в дыру.

Знакомое место! Это там, где нам впервые пришлось разбить стекло. Только те-



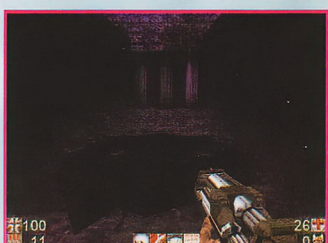
перь большой люк в полу уже открыт. Вперед, то есть вниз!

Вы долго шли по каналам и спускались по лестницам и, наконец, нашли вот

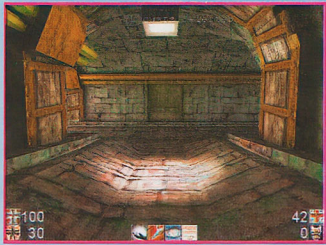


ЭТО: сухой канал с озерком посередине и с идущим вдоль стен горизонтальным настилом. В самом конце этого канала есть дыра в земле. Вам опять вниз.

В подвале не прозевайте кнопку. Посмотрите внимательно на рисунок. Видите перед собой закрытую дверь? Откры-



вается она (и не она одна) кнопкой, расположенной сзади справа от выхода из коридора, в котором вы сейчас стоите. Подойдите вплотную к закрытой двери,



разверните и вы все увидите.

А теперь ищите вот такую кнопку. Нажмите на нее и идите дальше.

Вы в лабиринте из труб, где есть некоторое количество воды с живущими в ней



рыбами. Если вы не поклонник рыбной ловли, не рекомендую обращать на этих существ внимание: плавают вы намного быстрее, и подводные хищники смогут причинить вам вред только в том случае, если вы этого сами захотите. Ищите вертикальную лестницу. Она приведет вас в помещение с кнопкой, открывающей две круглые двери. Вам туда. В следующей



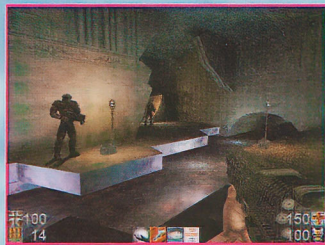
части лабиринта вам надлежит найти в полу дырку, ведущую в вертикальный наполненный водой колодец, и заплыть в него.

На базе повстанцев на выходе из лифта поговорите с двумя охранниками. Они заберут у вас кровь. Затем ищите небольшое квадратное помещение с расположенными по периметру несколькими дверями. У одной из них стоит охранник, поговорите с ним, и он пустит вас внутрь к лежащей на кушетке Judith. С ней вам



придется поговорить. После разговора с Judith здесь же на повстанческой базе ищите нашу старую знакомую Elijah. В том же помещении, где вы обнаружите ее, вас ждет Лидер. Спуститесь вниз по лестнице и поговорите с ним. Он даст вам некую бумажку, после чего вы можете вернуться к комнате Judith, рядом со входом в которую открылся бывший ранее закрытым квадратный люк. Разузнается, вам туда.

Ищите эту большую канаву, ныряйте в нее и плывите на берег. Это не туристы, это христиане. Их тут много. Ищите про-



лом в стене, влезайте в него и говорите с потерпевшим неудачу ангелом по имени Аарон. Поговорив с ним, продолжай-



те исследовать подземное поселение христиан. Идите в эту дверь, а некоторое время спустя найдите вот это и пройдите вперед. Это не стена там в конце кори-



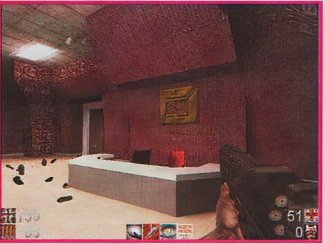
дорчика, но дверь в спальню, где, после краткой беседы с красной Демонессой, к вам будет послана Тигра.



Предав Тигру лютой смерти, вы выходите из спальни через дверь в ее левой стене. Там стоит группа наших, поговорите с главным из них.

Второй Акт

Вы зашли в некую фирму и нашли большую закрытую дверь. Рядом с ней стоят два стола с компьютерами. Под каждым



из этих двух компьютеров есть кнопки, которые необходимо нажать.



В комнате с четырьмя дверями и столбами же запорами видим уже знакомого нам лысого повстанца. Идем в ту дверь, что он нам открывает.

А вот здесь не спешите уезжать на второй этаж. Пройдите сперва вперед в даль-

нюю дверь и нажмите там на большую круглую красную штуку.



А вот этот лифт в моей версии **Requiem** работает нестабильно. Не отчаивайтесь,



сойдите с его площадки, побегите немного и возвращайтесь. На сей раз вам обязательно повезет!

Здесь целых три рычага, и на все необходимо нажать. Потом идите по коридору и собирайте неисправные Rail Gun-ы из открытых этими рычагами боксов.



Вы вернулись все в то же помещение с четырьмя дверями и четырьмя запорами, но уже из другой двери. Идите в ту, что окажется прямо напротив вас (или слева от той, в которую вы заходили сов-



сем недавно). Лезьте в вентиляцию, что за столами с броней.



Вы вновь на повстанческой базе. Идите к Лидеру. Он сообщит вам печальную новость, и вы пойдете к телу Judith, лежащему все на той же кушетке. Подойдите к телу. Выберите и используйте вашу божественную силу воскрешения (Resurrect). Judith немедленно воскреснет и примется за работу, на крики охранника прибежит Elijah и Лидер и скажут вам пару ласковых. Кроме того, Лидер даст вам бомбу, которой вам предстоит взорвать реактор. Затем вам следует выйти из комнаты Judith, выйти из следующей двери и идти прямо в расположенную напротив и закрытую прежде дверь оружейной. Там вас встретит красная Демонесса. Успейте схватить в оружейной ракетницу до того, как Демонесса утащит вас в свои владения! Это основное оружие в игре, и оно вам ой как пригодится!



Побеждаем Демонессу и возносимся.

Вы обнаруживаете себя на том же самом месте, что и в начале игры. Спускайтесь вниз в подземку и топайте по шпалам.

Некоторое время спустя вам придется повернуть это находящееся под водой колесо, а также и следующее за ним. Сделайте это и плывите.



Вы видите ожидающую вас Elijah, которая, открыв вам дверь, неожиданно взрывается. Вот она, долгожданная кара Божия! С радостным пением псалмов и широкой улыбкой на лице идите дальше.

На стене, напротив рабочего с большим гаечным ключом, есть рычаг. Поверните его и войдите внутрь.



За столом в большой квадратной комнате сидит мужик. Говорите с ним, а затем выбивайте правое окно и вылезайте.

Подвал, битком набитый монстрами. Ищите комнату с четырьмя скобами на стенах. Вам нужна та скоба, что слева от входа в эту комнату (или, наоборот, справа, если войти внутрь комнаты и развернуться на 180 градусов). Затем выходите из комнаты и поворачивайте направо.



Там в углу есть квадратная дырка, лезьте туда. Идите по прямоугольной трубе до конца, затем лезьте по ней вертикально



вверх. Ищите в полу решетку вентилятора и смело ступайте на нее.

Эти два лифта идут в одно и то же место. Пользуйтесь тем, какой вам больше нравится. Очень характерная особенность игры **Requiem**, практически сводящая к нулю вероятность потерять дорогу. В отличие от большинства других игр своего жанра, **Requiem** нередко имеет сразу



несколько параллельных, дублирующих друг друга вариантов правильно продолжить путь.

Дырка в этом мосту появляется от ракетного выстрела, который производится бегающим по соседнему мосту справа от



вас солдатом. Будьте осторожны! Подождите, пока он выстрелит, и только потом идите дальше.

Эту кучу ящиков нельзя обойти. Зато под ней легко можно проползти. Видите дырку в полу? Вперед!



Это реактор. Его необходимо взорвать. Для чего идите к левой от вас части приборной панели и нажимайте кнопку Use. Сделав дело, уползайте вниз по вертикальной лестнице.

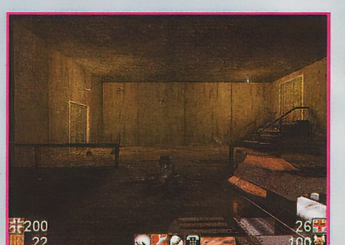
Вы вновь на повстанческой базе. Только на сей раз она захвачена солдатами. Прыгайте в эту фиолетовую дыру. Дойдя до большого склада с кучей ящиков, отыщите в его углу решетку. Выбейте и лезьте. Ползите до конца, опять выбивайте



решетку — и вы в комнате напротив той, что некоторое время тому назад занимала Judith. С возвращением! В соседней с комнатой Judith камерке стоит Лидер. Ему нехорошо. Поговорите с ним. Он даст вам телефон и обзовет панком. Простите его; ему уже недолго осталось.

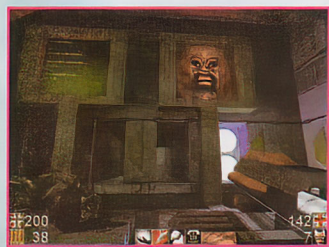
Третий Акт

В стремительно мчащемся поезде подземки встречаем Лидера, превращающегося у нас на глазах в Люцифера. Подолом поганцу. Впредь не будет обзывать нас, ангелов Божиих, нехорошими словами.



Где-то здесь есть рычаг, пускающий воду в яму, что под вами. Найдите его и используйте по назначению. Затем ныряйте и плывите.

Справа от мерзкой рожи на мониторе есть дверь, за которой прямо на полу лежит деталь от Rail Gun-а. Если вы ее возьмете, ваш Rail Gun излечится и станет рабочим. Это имеет смысл.



Не прозевайте, между прочим, и сам Rail Gun с патронами! Заходите вон в ту правую дверь и поднимайтесь по лестнице. Интересующее вас оружие наверху.



Вы на космической станции. Неподалеку от корабля, на котором вы сюда прилетели, есть комната с двумя мониторами и скобой между ними. В противоположной стене этой комнаты есть круглое и очень мутное окно, подойдя к которо-

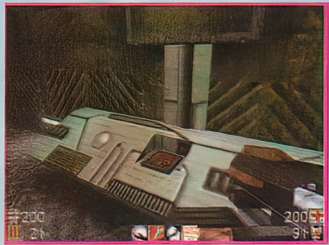


му, вы можете разглядеть дверь, которую вышеупомянутая скоба и откры-



вает. Подойдите к скобе. Выберите Haste и включите его, вслед за чем нажмите на скобу и бегите к открывшейся двери. Обычным бегом туда не успеть.

Обратите внимание на эту кнопку на втором этаже. Кнопка маленькая, но зависит от нее много. Нажмите!



Пройдите по этому коридору, а затем залезьте в эту шахту. На полу к ее дну останавливайтесь и идите в одно из двух боковых ответвлений. Через пару поворотов вас внезапно подхватит воздушный поток. Не сопротивляйтесь ему! Там, куда вас выдует, ищите круглую дверь в стене. За ней — маленькая ком-

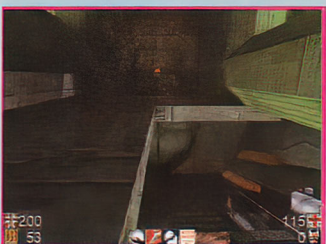
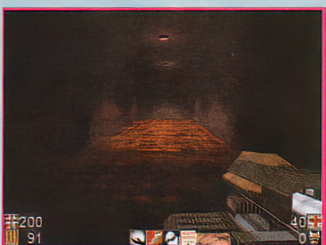


натка с двумя кнопками, отключающими вентиляторы. Нажмите на них, после чего опять лезьте все в ту же шахту и в ее боковое ответвление: дуть там на вас

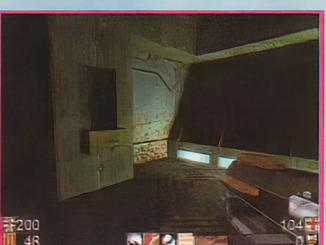


уже не будет. Вскоре вы найдете там торчащее из стены колесо. Не пытайтесь его повернуть: это невозможно. Лучше ныряйте в красноватую водичку и плывите, куда Бог даст.

Эта кнопка открывает дверь, что находится прямо под ней. Нажимайте,



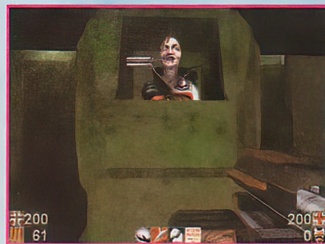
спрыгивайте и бегите. А вот эта странная кнопка и симметричная ей с проти-



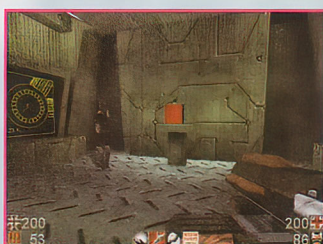
воположной стороны коридора открывают систему из двух находящихся друг за другом дверей. Нажимайте по очереди на обе и успевайте пробежать.

В капсуле женщина. Подойдите к ней и поговорите.

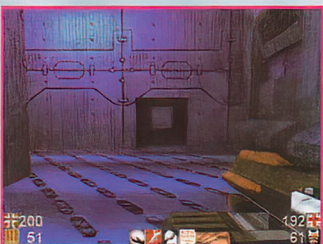
Большая красная кнопка откроет вам



доступ к некоему транспортному средству, гибриду поезда и ракеты. Нажмите, выйдите и сразу направо.



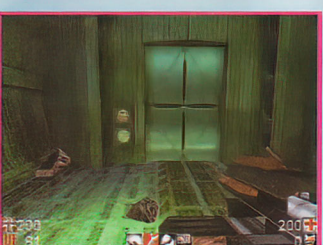
Если вы видите какую-нибудь нору — лезьте в нее!



Вы приехали на лифте в помещение, по периметру которого расположены каюты. В одной из них (она с правой стороны) лежит электронный ключ. Он вам



нужен, чтобы открыть расположенную в центре этого же помещения дверь. Советую посетить все каюты. Там вы най-



дете немало полезных для себя вещей.

В центре круглого зала — кнопка. Нажмите на нее и отправляйтесь на лифте вниз.

Это все!

Да, чуть не забыл. Когда встретите Люци-



фера, убейте его. За это благодарное человечество поставит вам памятник. Мне уже поставило. Даже дважды. А по-



том вы с Аароном будете восседать на небесах и пить пиво. А вот ножки-то со стола лучше бы снять. За такое безобразие можно и в ухо получить.

В заключение разрешите привести список выдаваемых нам в ходе игры директив (вызываются нажатием клавиши F1). Вот он:

1. Cross through Chaos

2. Find the Portal to Creation

ACT ONE: LITURGY OF THE WORLD

1. Find Jonah's Pub where Aaron contacted the Resistance

2. Speak with Jonah

3. Go to the Hotel and find Elijah

4. Find Elijah

5. Find a way into the Tower

6. Find and free Judith

7. Escape Tower with Judith

8. Take Judith back to Jonah's Pub

9. Find Hospital and retrieve blood for Judith

10. Retrieve blood for Judith

11. Find the Rebel Base in the Sewer System

12. Speak with Judith

13. Speak with Rebel Leader

14. Find Aaron

15. Deliver battle plans to Victor in Refuge Camp

16. Liberate the Rail Guns

ACT TWO:

LITURGY OF THE EUCHARIST

1. Liberate the Rail Guns

2. Liberate the Rail Guns. Find way back to Rebel Base

3. See Judith's body

4. Get Explosives for assault on Power Plant

5. Blow up the Backup Reactor with the Explosives

6. The Explosives are set. Find a way out of the Power Plant

7. Find Rebel Base

8. Find Rebel Leader

ACT THREE: LITURGY OF THE DEAD

1. Make way onto subway car

2. Find entrance to the Engineering

3. Find Pod Assembly Plant

4. Find a Way to get to the Bridge

5. Follow Lucifer into the Core

Аллоды 2: Повелитель Душ

Наталья ВАСИЛЬЕВА

КУЗНИЦА ПЕРСОНАЖЕЙ

За кого играть? — вопрос в Аллодах не менее актуальный, чем сакраментальные жизненные вопросы «что делать?» и «кто виноват?». Итак, приоткрою маленький секрет, о котором шепнули создатели игры, — играть проще за персонажа-мага. Хотя есть большие основания полагать, что небаланс в выборе персонажа не существенен, так что ориентируйтесь на свой вкус. Независимо от окончательного решения, играть будет интересно — за это ручаюсь!

Небольшие комментарии по поводу характеристик персонажей. Среди всей кучи статистики лишь четыре характеристики являются независимыми (иначе говоря, базовыми), а остальные являются производными от этой четверки.

БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила. Отражает физический потенциал героя, его мускульную силу и телосложение. Эта характеристика очень важна для воина, так как от нее напрямую зависит урон, наносимый противнику. Кроме этого, сила отвечает за максимальное количество жизненных сил (иначе говоря, хит-поинтов) персонажа, что крайне важно для обоих классов.

Ловкость. Подвижность и скорость героя. Чем больше значение этой характеристики, тем шустрее персонаж будет семенить по просторам Аллодов и тем быстрее он будет колотить дубиной по голове врага. От ловкости также зависит и радиус обзора окрестностей.

Разум. Очень важная характеристика для мага, которая отражает скорость роста навыков и силу заклинаний. В меньшей степени она влияет на радиус обзора персонажа.

Дух. Для мага это аналог максимального количества маны, а для воина — сопротивляемость действию заклинаний.

Как и в любой уважающей себя ролевой игре, в Аллодах при генерации персонажа можно перебросить часть очков с одной характеристики на другую. Любопытно, что тем выше значение характеристики, чем больше очков требуется на ее повышение. Все неостребованные очки при создании персонажа добавляются к его опыту.

ПРОИЗВОДНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Жизнь. То же самое, что и максимальное количество хит-поинтов, или запас жизненных сил. Нулевое значение текущих хит-поинтов подвергает персонажа в бессознательное состояние, а при значениях 10 и меньше персонаж умирает. Количество жизни отображается в виде зеленой полоски рядом с фигуркой героя.

Мана. Эта характеристика существует только для магов и отражает максимальное количество магической энергии, которая требуется для применения заклинаний. Количество маны отображается в виде зеленой полоски рядом с фигуркой героя.

Атака. Характеристика отражает ве-

роятность того, что персонаж попадет по врагу и нанесет ему повреждения.

Защита. Чем больше значение этой характеристики, тем больше вероятность того, что враг при атаке не попадет по персонажу и не нанесет ему никаких повреждений.

Урон. Та степень повреждений, которые наносит герой противнику при атаке. Очевидно, что окончательное численное значение урона зависит также и от применяемого оружия.

Броня. Чем выше значение этой характеристики, тем сильнее нейтрализуется удачно проведенная атака врага.

Нагрузка. Отражает максимальный вес, который может перетаскивать персонаж. Как только суммарный вес будет больше силы героя, то скорость последнего уменьшится на единицу. Если вес больше в два раза — то на две единицы и т.д. Заметьте, что в рюкзаке предметы весят меньше, нежели если они надеты на персонаж.

Обзор. Характеристика показывает радиус обзора персонажа.

Скорость. Отражает скорость передвижения героя по местности. Не забывайте, что в Аллодах трехмерный ландшафт, и скорости восхождения в гору и спуска с горы существенно отличаются.

НАВЫКИ

Для каждого класса персонажей существуют навыки, которые показывают, насколько хорошо герой владеет тем или иным оружием (воины) или магической сферой знаний (маги). При генерации персонажа можно указать превалирующий навык, который будет расти быстрее, чем остальные. Единственное ограничение — нельзя выбирать превалирующими навык владения стрелковым оружием (воины) и навык в сфере астрала (маги).

С магическими сферами все просто и ясно (см. раздел ЗАКЛИНАНИЯ), а вот расшифровать классы оружия для воина было бы не лишним:

Мечи. Сюда причисляются кинжалы и собственно мечи любых видов (двуручные, короткие, длинные);

Топоры. Бывают двуручными и одноручными. Являются наиболее мощным оружием в игре, но отнюдь не самым быстрым;

Дубины. К дубинам относятся обычные дубины, шиповатые дубины, палцы, булавы, шестоперы и моргенштерны;

Копья. К этому классу относятся собственно копья и алебарды. Единственный вид не магического оружия, который добавляет защиту герою;

Стрелковое оружие. Всего два вида — луки и арбалеты, которые способны поражать противника на дистанции. Больше того, некоторые летающие монстры могут быть уничтожены только из такого оружия, так как ни мечи, ни копья, ни топоры, ни дубины не достают до них.

ЗАКЛИНАНИЯ

Сразу отметим, что эффективность заклинаний напрямую зависит от уровня мага. Чем выше навык, тем дольше действуют заклинания и/или тем больше повреждений получают противники от атакующих спеллов.

В целом система магии не претерпела существенных изменений по сравнению с первой частью игры. Большинство спеллов изменилось лишь визуально, а суть магического эффекта каждого из них осталась неизменной.

МАГИЯ ВОЗДУХА

МОЛНИЯ

Маг поражает противника разрядом молнии.

РАДУЖНАЯ МОЛНИЯ

Представляет собой более усовершенствованный вариант предыдущего заклинания. Маг атакует противника целым каскадом разноцветных молний.

НЕВИДИМОСТЬ

Заклинание действует только на живых. Персонаж, на которого накладывается спелл, на некоторое время становится невидимым. Невидимость исчезает либо по истечении времени заклинания, либо при попытке персонажа атаковать кого-либо. Не забудьте, что некоторые противники способны видеть вашего героя, несмотря на наложенное заклинание.

ЗАЩИТА ОТ МАГИИ ВОЗДУХА

Ослабляет эффект действия «воздушных» заклинаний, т.е. персонаж становится менее восприимчивым к магии Воздуха. Заклинание прекращает свое действие по истечении некоторого времени.

МАГИЯ ВОДЫ

ЛЕДЯНАЯ СТРЕЛА

Маг поражает противника стрелой из льда.

ЯДОВИТЫЙ ТУМАН

Маг вызывает облако ядовитых испарений. Любой, попавший в этот туман, получает отравление, и постоянно теряет жизнь. Больше того, жизнь продолжает уменьшаться и даже после рассеивания токсичного облака.

ГРАД

Это заклинание действует не на конкретную цель, а на некоторый участок. Маг вызывает падающие с неба градины, которые поражают всех, кто находится в радиусе действия заклинания.

ЗАЩИТА ОТ МАГИИ ВОДЫ

Ослабляет эффект действия водных заклинаний, т.е. персонаж становится менее восприимчивым к магии Воды. Заклинание прекращает свое действие по истечении некоторого времени.

МАГИЯ ЗЕМЛИ

КАМЕННАЯ СТРЕЛА

Маг поражает противника стрелой из камня.

КАМЕННАЯ СТЕНА

Маг ставит каменную преграду, которая исчезает по истечении некоторого

времени. Это заклинание наиболее эффективно, когда нужно придержать противника или перекрыть какой-нибудь проход.

КАМЕННОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Маг превращает противника на некоторое время в камень. Учтите, что при этом защита у окаменевшего противника снижается, а броня возрастает.

ЗАЩИТА ОТ МАГИИ ЗЕМЛИ

Персонаж становится менее восприимчивым к магии сферы Земли. Заклинание прекращает свое действие по истечении некоторого времени.

МАГИЯ ОГНЯ

ОГНЕННАЯ СТРЕЛА

Маг поражает противника стрелой из огня.

ОГНЕННЫЙ ШАР

Маг атакует противника сгустком огня, который, едва достигнув цели, взрывается, нанося при этом поражение всем, кто находится в радиусе взрыва.

ОГНЕННЫЙ ВАЛ

Маг ставит огненную стену, через которую нельзя пройти, не получив повреждений. Стена исчезает по истечении некоторого времени.

ЗАЩИТА ОТ МАГИИ ОГНЯ

Ослабляет эффект действия огненных заклинаний, т.е. персонаж становится менее восприимчивым к магии Огня. Заклинание прекращает свое действие по истечении некоторого времени.

МАГИЯ АСТРАЛА

Эта самая сложная и одновременно наиболее могущественная магия, но, увы, наименее изученная.

ИСЦЕЛЕНИЕ

Маг восстанавливает у указанного персонажа потерянный запас жизни.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Это заклинание действует только на воинов, повышая вероятность нанесения самого сильного удара. Заклинание прекращает свое действие по истечении некоторого времени.

УСКОРЕНИЕ

Это заклинание увеличивает скорость передвижения указанного персонажа. Заклинание прекращает свое действие по истечении некоторого времени.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

Это заклинание дает возможность поднимать мертвых, превращая их в нежить. Из свежего трупика поднимается зомби, из полуразложившегося — скелет, а из костей — вылетает дух. Количество хит-поинтов воскрешенного монстра зависит от количества его хит-поинтов при жизни.

ЗОВ

Маг призывает на помощь монстра. Вид монстра и его характеристики полностью зависят от знаний мага в области Астрала.

ВАМПИРИЗМ

Маг высасывает часть жизни у противника и добавляет ее себе.

ТЕЛЕПОРТ

При помощи этого заклинания маг может моментально переноситься из одной точки местности в другую. Максимальное расстояние, на которое маг может перенестись, зависит от его способностей в магии Астрала.

МАГИЧЕСКИЙ ЩИТ

Вокруг мага возникает светящаяся оболочка, которая повышает его броню. Это заклинание маг может наложить только на себя.

ГОРОДА

В Аллодах существует три города — Плагат, Каарге и Город Друидов. С точки зрения функциональной нагрузки они совершенно идентичны и отличаются лишь визуально. В любом городе есть лавка и таверна, а также некоторое количество местных жителей, с которыми можно потрепаться за жизнь и узнать местные новости.

ТАВЕРНА

В этом заведении можно найти подходящих наемников, которые за вознаграждение отправятся с вами на миссию. Не следует забывать, что заработанный на миссии опыт будет распределен между всеми участниками отряда, и, следовательно, вашему персонажу перепадет меньше экспы. Насколько нужен такой найм? Могу заверить — игру можно запросто пройти без малейшей помощи со стороны наемников.

Кроме наемников в таверне можно встретить и героев, которые присоединятся к вашей отряду и будут бескорыстно помогать до самого финала игры. К таким героям относятся, в частности, благородный Иглес.

И, наконец, за столиками таверны восседают горожане, которые могут стать источником новых заданий.

ЛАВКА

В лавке производится купля-продажа всевозможного оружия, брони и магических причиндалов. Несмотря на различия во внешности, все продавцы являются по своей сущности отпетыми барыгами и продают товар по цене, намного превышающей ту сумму, которую они предлагают за его покупку. Причем, чем выше стоимость, тем больше разница. Однако никакой другой возможности закупки или продажи предметов в игре не предусмотрено, поэтому придется довольствоваться тем, что есть.

Всего в лавке четыре отдела:

— отдел оружия;

— отдел брони и доспехов;

— отдел магических предметов;

— отдел свитков книг и пузырьков.

Чтобы не таскать по одному предмету, а вывалить на стол сразу все экземпляры, используйте клавишу «shift». И еще один маленький трюк — при перезагрузке игры, сохраненной в городе, ассортимент лавки меняется.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ



ИСПЫТАНИЕ СКРАКАНА

Задание: В Плагате только и говорят о том, что Скракан ищет посланника.

Скракан ждет вас на западе карты. Но, помимо Великого Мага, в этой миссии можно встретить и других персонажей, так что не торопитесь поскорее жать на кнопку «Победа!».

На севере вас поджидает тролль Хыхдун Второй со стайкой летучих мышей, которому уж очень хочется поспорить с вами на 700 монет. Если хотите подзаработать, то идите в ущелье, но учтите, что Хыхдун не выпустит вас назад, пока вы не убьете тролля, обитающего там. За убитого тролля вы получите неплохое вознаграждение около 1000 монет да еще плюс 700 монет, проспоренных Хыхдуном. Кстати, даже не пробуйте атаковать Хыхдуна — гиблое дело.

На юге карты вы встретите людоеда, который посетует вам на то, что старость — не радость. Подойдя к нему еще раз, вы убедитесь, что не такой уж он и старый. Убив его, вы получите неплохое вознаграждение.

ДОРОГА В КААРГ

Задание: После телепортации на новый Аллод найти дорогу в Каарг.

Дорога в Каарг находится на севере карты. Там вы встретите стражников, которые без проблем вас пропустят. Дорога сразу за мостом.

В восточной части находится деревня, жители которой запугают вас людоедами и мертвецами.

В правом верхнем углу находится кладбище, на котором и в самом деле водятся живые мертвецы — зомби.

На северо-западе около моста вам повстречается эдакий оборванец, который даст дополнительную миссию, поведав историю о местоположении разбойничьего клада.

Если вы поднимитесь чуть выше, в самый верхний левый угол карты, то нарветесь на разбойничий лагерь. Разбойников можно заманить прямо к посту стражников. Охранники помогут вам с ними справиться.

Чуть ниже поста, в овраге, обитает людоед, которого также можно выманить к охранникам.

На востоке вы найдете заброшенную, разоренную деревню, в которой обитают лишь привидения.



РАЗБОЙНИЧИЙ КЛАД

(дополнительная миссия)

Задание: Вам нужно найти сокровище разбойников и вернуться с ним.

Вы сразу же окажетесь около поста. Стражники предупредят вас о разбойниках. Идите в восточном направлении, пока ни наткнетесь на лагерь бандитов. Быстро разворачивайтесь и идите назад к стражникам, чтобы рассказать о местоположении разбойничьего лагеря. Часть стражников пойдет на расправу с разбойниками, а часть останется. Теперь можно вернуться на стоянку разбойников и забрать сокровище.

В юго-восточной части карты располагается деревня, жители которой расскажут о том, что часть стражников похищена разбойниками. Так что учтите — когда, возвращаясь, будете проходить мимо оставшейся части охранников, они нападут на вас. Можете сражаться с ними, а можете просто обойти их стороной.



ДЕРЕВНЯ ЛАЙРИША

Задание: Староста деревни Лайриша, которая принадлежит вашему попутчику Иглезу, просит о помощи.

Деревня находится в юго-западной части карты, и чтобы добраться до нее, нужно идти прямо по дороге. По пути можно надавать по ушам людоеду, который находится на западе. В деревне староста попросит спасти сына, которого силой забрали в рекруты. Также он расскажет, что те, кто забрал его сына, обещали прислать в деревню карательный отряд и что они отправились в Даустун — поселок на востоке. Отправляйтесь в указанном направлении.

По дороге, в юго-восточной части карты, вы обнаружите деревню, в которой тоже побывал отряд во главе с некромансером.

В восточной части вы обнаружите отряд и заложников, среди которых будет сын старосты. Вам нужно перебить весь отряд и вернуться с заложниками в деревню Лайриша.

Как только вы приведете заложников, на деревню нападет карательный отряд. Необходимо помочь жителям деревни отбить эту атаку и проследить, чтобы староста и его сын остались в живых. В благодарность староста отдаст вам одну из трех упавших звезд.

В правом верхнем углу карты вы найдете место, в которое упала звезда, правда, около этого места обитает небольшой дракон.

На севере карты располагается деревня, жители которой нажалуются вам на дракона, облюбовавшего себе место в центре озера.

АДАМАНТИНОВЫЕ РУДНИКИ

(дополнительная миссия)

Задание: Вам нужно выяснить, почему кузнец Гален, прославившийся своими адамантиновыми мечами, с некоторых пор не является на встречу с купцом из Каарга.

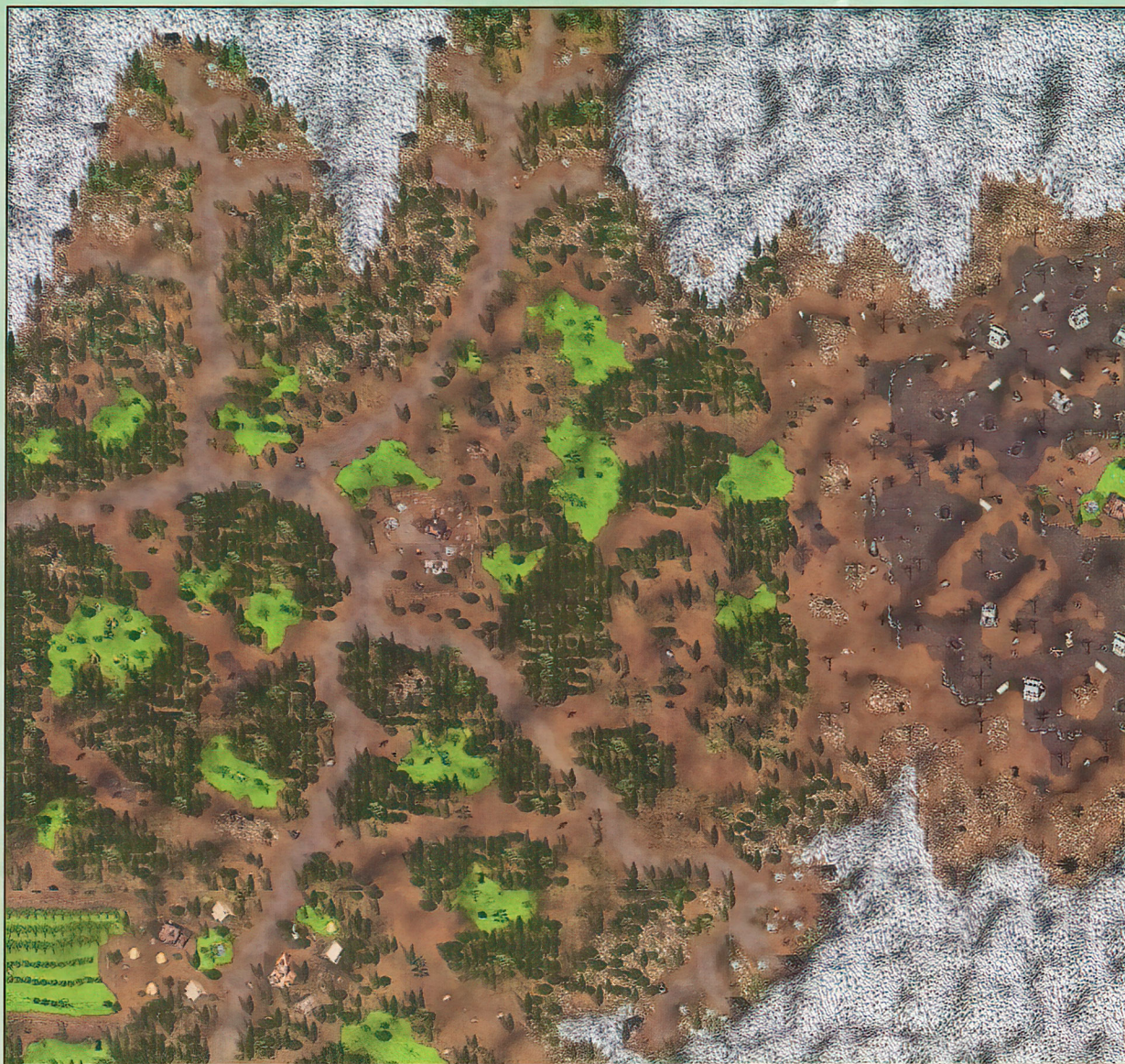
Идите прямо по дороге и выйдите к деревне. Там вам расскажут, где искать кузнеца Галена. Придя к кузнецу, вы заметите, что с ним творится что-то неладное.

Поднимитесь по дороге вверх. Там вы найдете подмастерье Галена, который расскажет, что некромансеры наложили на Галена какие-то чары и вместе с заложниками из деревни ушли в поселок на восток.

Следуйте на восток, где встретите некромансеров и заложников. Перебейте в округе всех некромансеров, скелетов и зомби и после этого отведите заложников в деревню. За их освобождение староста заплатит вам 10000 монет.

Теперь можно возвращаться к кузнецу. Гален поблагодарит вас и даст дополнительную миссию. Он расскажет, что незадолго до вашего прихода он отдал какому-то человеку меч, и если вы поторопитесь, то сможете еще его догнать.

В западной части карты вы найдете лагерь бандитов.



ПОГОНЯ ЗА МЕЧОМ

(дополнительная миссия)

Задание: Вам нужно догнать человека, забравшего адамантовый меч у кузнеца Галена.

Внимание, в этой миссии нужно действовать очень и очень быстро, поэтому как следует скоординируйте свои действия. Идите прямо по дороге, но учтите, что как только вы ввяжетесь в драку с вылетевшим из-за угла отрядом, человек с мечом сразу даст деру. Он находится около второго поворота.

Если вам никак не удастся поймать этого человека, то попробуйте применить следующую тактику. Каким-нибудь одним из ваших персонажей бегите, сломя голову и не обращая ни на кого внимания, до тех пор пока не догоните человека с мечом. А, догнав его, сразу же жмите на высветившуюся победу.

И еще одна маленькая деталь — прямо под вторым поворотом обитает людоед, так что поосторожней!



ЗВЕЗДОЧЕТ

Задание: В таверне, что в Каарге, один хмельной крестьянин расскажет вам про звездочета, который, якобы, очень хорошо разбирается в звездах. Вам нужно найти звездочета и узнать у него где искать остальные упавшие звезды.

Идите прямо по дороге, пока не окажетесь в маленьком городке Юшута. Мэр этого городка расскажет, что к звездочету отправился довольно-таки странный отряд, который больше похож на вооруженную банду. Он бы не дал им проходу, если бы не одно «но» — воины показали Знамя Смерти, а это означает, что они выполняют особое задание от Гильдии Некромансеров. Также он вам скажет, где искать жилище звездочета.

Идите по дороге на север, а после развилки направо. На мосту вам повстречается наглаватый типчик, который попытается отправить вас за своими забытыми рукавицами. Убив его, вы получите Знамя Смерти.

Идите дальше и у развилки сворачивайте налево. Там вы найдете некромансера, который постарается соврать вам о том, что он, дескать, проводит расследование убийства звездочета, и в данный момент его люди допрашивают внуку звездочета — Дайну. После полного и безжалостного разоблачения некромансер нападет на вас.

Идите по дороге обратно и на первой же развилке сверните в единственно возможном направлении. Вы найдете внуку звездочета, допрашиваемую некромансерами. После того как вы справитесь с некромансерами, Дайна попросит вас забрать у разбойников унесенные ими бумаги.

Отправляйтесь по дороге на юго-запад карты — именно там расположились разбойники. Подойдите к ним, и они, увидев Знамя Смерти, отдадут вам бумаги звездочета. Теперь отправляйтесь обратно к внуку звездочета. Она расскажет, куда упали три звезды, и изъявит желание составить вам компанию в вашем путешествии.

Можете посетить еще логово людоедов в северо-восточной части карты и навестить тролля в юго-западной части.

ОСАЖДЕННАЯ БАШНЯ

(дополнительная миссия)

Задание: Волшебница попросила вас о помощи. Ее башню атакуют всевозможные монстры, волки, драконы и т.д.

После разговора убейте наглую волшебницу и отправляйтесь на поиски не менее наглого дракона. Он находится в северо-восточной части карты. Найдите и уничтожьте его.

На севере обитает тролль. Это, пожалуй, и все, что здесь можно найти.





ДРАКОН-УБИЙЦА

(дополнительная миссия)

Задание: Жители деревеньки обратились к вам с просьбой избавить их от жуткого дракона.

Вы сразу же окажетесь около какой-то деревни. Не спешите радоваться раньше времени — эта не та деревня. Идите прямо по дороге в восточном направлении, которая приведет в нужную деревню.

Жители этой деревни расскажут вам о маге-отшельнице, которая сможет вам помочь одолеть дракона.

Идите к отшельнице — она обитает в середине карты, на острове центрального озера. Но учтите, она очень не любит рыцарей, поэтому направьте к ней героя-мага. Отшельница отправит вас за водой, которую потом нужно будет отнести ее сестре, и только после этого принести ей.

Отправляйтесь за водой в ущелье, которое находится в юго-западной части. Будьте осторожны — выше этого ущелья располагается логово людоедов.

После того как достанете воду, ступайте к сестре отшельницы — она на острове, который расположен на юго-востоке. Учтите, что на этом острове, помимо сестры, обитает еще и противная гарпия.

Теперь возвращайтесь к отшельнице, и она сделает для вас эликсир драконьего превращения.

Идите в северо-восточную часть карты. Там сразитесь с еще одной гарпией, после чего переходите через мост, за которым вы вскоре обнаружите чудовищного дракона. Поговорите с ним два раза и увидите, что после разговора с вами сил у него значительно поуменилось.

Если есть желание, то можно еще прогуляться на северо-запад карты, где обитает тролль.

ГРЯЗНАЯ РАБОТА

(дополнительная миссия)

Задание: Как выяснилось, рекрутские наборы в деревне Лайриша были самовольными выходами некоего отступника Кшорга, и в связи с этим вам дали задание покарать его.

Весь смысл этой миссии состоит в том, чтобы ходить и убивать всех, кто попадет на пути, кроме одного некромансера, который находится на западе. Он расскажет вам, что скрытно наблюдает за Кшоргом и ждет подкрепления из Каарга. Также он даст ценные сведения о том, что крепость защищена хуже всего с востока.

Остается лишь добавить, что отряды противника находятся на севере, на востоке и основная часть на юго-востоке.



СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК МОНСТРОВ

Монстр	Жизнь	Скорость	Обзор	Урон мин	Урон макс	Атака	Защита	Броня	Заклинания
Гоблин	40	24	6	4	8	15	30	0	
Гоблин.2	64	25	7	6	13	105	100	1	
Гоблин.3	102	26	7	10	20	195	170	3	
Гоблин.4	164	27	8	16	33	285	240	5	Замедление
Гоблин_Праща	30	24	6	3	6	20	25	0	
Гоблин_Праща.2	48	25	7	5	10	110	95	1	
Гоблин_Праща.3	77	26	7	8	15	200	165	3	
Гоблин_Праща.4	123	27	8	12	25	290	235	5	Маг щит
Орк	80	16	6	8	16	50	50	2	
Орк.2	128	17	7	13	26	140	120	4	
Орк.3	205	18	7	20	41	230	190	7	
Орк.4	328	19	8	33	66	320	260	12	Телепорт
Орк_Лук	60	18	6	6	12	55	45	2	
Орк_Лук.2	96	19	7	10	19	145	115	4	
Орк_Лук.3	154	20	7	15	31	235	185	7	
Орк_Лук.4	246	21	8	25	49	325	255	12	Благословение
Людоед	200	15	5	20	40	80	70	5	
Людоед.2	320	16	6	32	64	170	140	9	
Людоед.3	512	17	6	51	102	260	210	14	
Людоед.4	819	18	7	82	164	350	280	22	Ускорение
Троль	300	8	4	15	30	60	100	10	
Троль.2	480	9	5	24	48	150	170	16	
Троль.3	768	10	5	38	77	240	240	25	
Троль.4	1229	11	6	61	123	330	310	39	Кам проклятие
Летучая мышь	15	32	6	1	4	50	45	0	
Летучая мышь.2	24	33	7	2	6	140	115	1	
Летучая мышь.3	38	34	7	3	10	230	185	3	
Летучая мышь.4	61	35	8	4	16	320	255	5	Тьма
Дух	50	10	6	1	8	40	50	2	
Дух.2	80	11	7	2	13	130	120	4	
Дух.3	128	12	7	3	20	220	190	7	
Дух.4	205	13	8	4	33	310	260	12	Вампиризм
Пчелы	10	24	6	3	5	30	10	0	
Пчелы.2	16	25	7	5	8	120	80	1	
Пчелы.3	26	26	7	8	13	210	150	3	
Пчелы.4	41	27	8	12	20	300	220	5	Невидимость
Белка	20	24	8	3	6	40	0	0	
Белка.2	32	25	9	5	10	130	70	1	
Белка.3	51	26	9	8	15	220	140	3	
Белка.4	82	27	10	12	25	310	210	5	Огн стрела
Сороконожка	30	18	4	1	5	0	30	0	
Сороконожка.2	48	19	5	2	8	90	100	1	
Сороконожка.3	77	20	5	3	13	180	170	3	
Сороконожка.4	123	21	6	4	20	270	240	5	Проклятие
Черепаша	60	8	5	1	12	30	80	4	
Черепаша.2	96	9	6	2	19	120	150	7	
Черепаша.3	154	10	6	3	31	210	220	12	
Черепаша.4	246	11	7	4	49	300	290	18	Кислотная атака
Дракон	250	24	10	10	15	100	60	4	Огн. шар, ледяная стрела, исцеление
Дракон.2	400	25	11	16	24	190	130	7	Огн. шар, молния исцеление
Дракон.3	640	26	11	26	38	280	200	12	Стена огня, ядовитый туман, радужная молния, тьма, ускорение, исцеление
Дракон.4	1024	27	12	41	61	370	270	18	Стена огня, ядовитый туман, радужная молния, тьма, ускорение, исцеление, невидимость, кам. проклятие
Орк_Шаман.1	50	14	7	4	8	40	40	2	Огненная стрела, каменная стрела,

Монстр	Жизнь	Скорость	Обзор	Урон мин	Урон макс	Атака	Защита	Броня	Заклинания
Орк_Шаман.2	80	15	8	6	13	130	110	4	исцеление, маг. щит
Орк_Шаман.3	128	16	8	10	20	220	180	7	Огненная стрела, каменная стрела, исцеление, маг. щит, ускорение
Орк_Шаман.4	205	17	9	16	33	310	250	12	Стена огня, каменное проклятие, исцеление, ускорение, благословение, маг. щит
Зомби.1	100	16	5	6	12	40	60	4	
Зомби.2	160	17	6	10	19	130	130	7	
Зомби.3	256	18	6	15	31	220	200	12	
Зомби.4	410	19	7	25	49	310	270	18	Ядовитый туман, кам. проклятие, маг. щит
Зомби_Арбалет.2	80	16	5	5	10	45	50	4	
Зомби_Арбалет.3	128	17	6	8	16	135	120	7	
Зомби_Арбалет.4	205	18	6	13	26	225	190	12	Тьма, вампиризм, невидимость
Скелет.1	80	20	6	8	16	50	45	2	
Скелет.2	128	21	7	13	26	140	115	4	
Скелет.3	205	22	7	20	41	230	185	7	
Скелет.4	328	23	8	33	66	320	255	12	Радужная молния, вампиризм, исцеление, маг. щит, тьма
Скелет_Лук.1	60	20	6	6	12	55	40	2	
Скелет_Лук.2	96	21	7	10	19	145	110	4	
Скелет_Лук.3	154	22	7	15	31	235	180	7	
Скелет_Лук.4	246	23	8	25	49	325	250	12	Тьма, вампиризм, невидимость
Скелет_Mar.3	150	16	9	5	10	200	200	2	Радуж. молния, вампиризм, исцеление, маг. щит, тьма
Скелет_Mar.4	240	17	10	8	16	290	270	4	Радуж. молния, вампиризм, исцеление, маг. щит, тьма, невидимость, благословение
Волк	40	16	8	4	8	40	30	2	
Волк.2	64	17	9	6	13	130	100	4	
Волк.3	102	18	9	10	20	220	170	7	
Волк.4	164	19	10	16	33	310	240	12	Каменная стрела
Паук	30	24	6	4	8	60	30	1	
Паук.2	48	25	7	6	13	150	100	3	
Паук.3	77	26	7	10	20	240	170	5	
Паук.4	123	27	8	16	33	330	240	8	Ядовитый туман
Гарпия	100	20	8	1	10	50	45	3	Огненная стрела, огн. шар, исцеление, маг. щит
Гарпия.2	160	21	9	2	16	140	115	6	Ледяная стрела, ядовитый туман, исцеление, маг. щит
Гарпия.3	256	22	9	3	26	230	185	9	Радужная молния, тьма, исцеление, маг. щит
Гарпия.4	410	23	10	4	41	320	255	15	Стена огня, ядовитый туман, радуж. молния, тьма, исцеление, невидимость, кам. проклятие
Ящер	80	22	6	8	16	50	50	4	
Ящер.2	128	23	7	13	26	140	120	7	
Ящер.3	205	24	7	20	41	230	190	12	
Ящер.4	328	25	8	33	66	320	260	18	Ледяная стрела
Овца	5	12	4	1	2	0	0	0	

LANDS OF LORE III

Юрий ПОМОРЦЕВ
dreg@gameland.ru

разу заметим, что **Lands Of Lore III** не слишком сложна для прохождения. Тем не менее, чтобы пройти игру от начала и до самого финала потребуется приблизительно 70-80 часов реального времени.

Мы разбили руководство по игре на две части. В первой приведена информация об оружии, броне, заклинаниях и т.п., другими словами, обо всем том, что поможет разобраться с игровой вселенной и начать самостоятельное прохождение. А во второй части будет представлено полное прохождение с картами, описанием интерфейса, перечнем противников, тактикой поединков и всем таким прочим.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ



COPPER LEGRE'

Dracoid half breed

Место обитания: Gladstone

Краткое описание: Главный персонаж игры, полукровка дракоид и человека. Он провел многие годы в изгнании, отчего в его сердце прочно засело ожесточение на окружающих. Можно сказать, что он никогда не был по-настоящему счастлив, но сейчас он прилагает максимум усилий, чтобы завоевать расположение своего народа и изгнать злобу, подтачивающую его душу.



JACINDA

Barbarian Queen

Место обитания: Forzen Wastes

Краткое описание: **Jacinda** — сестра главного наставника гильдии воинов. Она великолепно владеет любыми видами холодного оружия, отчего всегда чрезвычайно надменна и высокомерна. Но нужно отдать ей должное — **Jacinda** действительно быстра и смертельно опасна.



THE LOST MAN

Pure Strain Human

Место обитания: Shattered Desert

Краткое описание: Этот человек — один из горстки счастливчиков, которым удалось не потерять человеческий облик в

Разрозненной Пустыне. Он достаточно дюж, но при этом никогда не выставляет напоказ свою силу, предпочитая действовать осторожно и неспешно.



SCYTHE DEMON

Keeper of the Shard

Место обитания: Underworld

Краткое описание: Этот могущественнейший Демон поселился в пещерах на севере от Гладстоуна. К нему были отправлены лучшие войска с заданием стереть с лица земли исчадие ада, но ни один из воинов так и не вернулся назад...



MORPHHERA

Magma Drake

Место обитания: Volcanic Caves

Краткое описание: **Morphhera** провела большую часть жизни в самом центре действующего вулкана, оплакивая свою давно утерянную любовь и бдительно охраняя свои несметные сокровища. Она крайне ревностно следит за своими владениями и жестоко наказывает любого самозванца, особенно из людского племени.

ОРУЖИЕ

ТОПОРЫ

Hand Axe

Обычный железный топор, каким орудуют лесорубы. Распространенный предмет.

Топор тяжел, неудобен и малоэффективен против хорошо защищенных противников.

Battle Axe

Двуручный боевой топор с утяжеленной рукоятью. Распространенный предмет.

Этот топор может разрубить даже тяжелую броню, однако он слишком тяжел и неудобен, чтобы наносить частые удары.

War Axe Traitor

Легенды говорят о том, что этот топор проклят и может погубить своего владельца. Очень редкий предмет.

Удар этого топора не способна выдержать ни одна броня. Тем не менее, эффективно использовать топор можно лишь вместе с Bracers of Valor, иначе ра-

нения будет получать не только противник, но и владелец этого необычного оружия.

Axe of the Long Arm

Несмотря на то что данный топор относится к холодному оружию и укладывается в соответствующий слот, для его применения слот дистантного оружия должен быть пуст. Очень редкий предмет.

Этот магический метательный топор возвращается к владельцу, если только на его пути не встретилось какое-то непреодолимое препятствие (стена, колонна, статуя и т.п.).

Great Axe Blizzard

Рукоять топора, выполненная из голубого металла, всегда холодна на ощупь. Артефакт.

При атаке этим оружием с 25% вероятностью на противника обрушивается заклинание Blizzard, а также наносятся дополнительные повреждения от магии холода.

Halberd

Ладно выполненная железная алебарда. Нераспространенный предмет.

Этот тяжелый острый клинок наносит глубокие проникающие ранения противнику.

Halberd Bastion

От богато украшенного золотого топора постоянно исходит тихий гул. Очень редкий предмет.

Если рядом с владельцем этого магического оружия находится противник, то топор выстреливает в последнего небольшими шипами. При использовании Halberd Bastion вместе с Bastion shield защита владельца возрастает на четверть.

МЕЧИ

Short Sword

Обычный короткий металлический клинок. Распространенный предмет.

Чуть больше чем обычный кухонный нож, этот меч не пригоден для настоящих поединков. Как можно быстрее разживитесь чем-нибудь более существенным.

Ornamental Long Sword

Красиво расписанный меч. Лучше всего подходит для украшения стен оружейной. Распространенный предмет.

Несмотря на броскость и изысканность исполнения, это оружие лучше не брать с собой в далекие и опасные путешествия. Меч может пригодиться лишь при схватках с самыми слабыми противниками.

Long Sword

Достаточно эффективный железный меч. Распространенный предмет.

Хорошо сбалансированное оружие, которое прилично себя зарекомендовало

в боях с не слишком сильными противниками.

Broadsword

Красивый железный меч с рукоятью, обмотанной кожей. Нераспространенный предмет.

Очень неплохое средство для рассечения черепов и отделения конечностей. Обязательный предмет в арсенале оружия настоящего воина. После удачного удара таким мечом противник довольно долго приходит в себя.

Two Handed Sword

Мощный и тяжелый меч проходит как сквозь масло даже через самую толстую и крепкую броню. Нераспространенный предмет.

Основной недостаток этого меча — долгое время для подготовки и нанесения удара, поэтому его лучше не использовать, когда противник взял вас в кольцо.

Orcish Reaver

Короткий тяжелый меч с зазубренным лезвием. Нераспространенный предмет.

Несмотря на грузность и не слишком хороший баланс, это оружие режет как бумагу металлические листы доспехов противника и наносит изрядные ранения.

Reaver of the Great Orc

Массивный меч, практически неподъемный. Артефакт.

Без Champion Stone или Gauntlets of Might этот меч невозможно не только использовать, но и даже просто оторвать от земли. Но зато против такого мощного оружия не устоит ни одна даже самая лучшая броня.

Longsword Prism

Изысканный магический меч со сверкающим хрустальным лезвием. Артефакт.

В бою это оружие с 25% вероятностью может ослепить противника вспышкой молнии, лишая его на некоторое время возможности атаковать. Вероятность ослепления повышается втрое, если меч используется на открытых пространствах в дневное время.

Bone Great Sword

Меч был изготовлен из кости одного из Стражей Драракла. Очень редкий предмет.

Меч наиболее эффективен против врагов из плоти и крови, так как выбрасывает в противника острые костяные шипы. При этом меч постоянно восстанавливается до своих начальных размеров.

Silver Fang

Это необычный меч был выкован самой королевой варваров Jacinda. Оружие больше напоминает тень, так как полупрозрачно и достаточно легко пропускает солнечный свет. Артефакт.

При удачной атаке меч отнимает у противника 1-5% от максимального количества хит-поинтов, тем самым заметно уменьшая его жизненные силы.

Great Sword Firestorm

Рукоять этого меча всегда остается теплой на ощупь, а сам клинок настолько горяч, что способен прожигать плоть. Очень редкий предмет.

При удачной атаке с 50% вероятностью на противника обрушивается огненный дождь. Кроме этого, меч наносит дополнительные повреждения от магии огня.

Great Sword Darkstorm

Свет совершенно не отражается от гладкой поверхности этого меча. Оружие изготавливалось в магических кузницах Рулои и было подвергнуто действию какой-то таинственной чужеземной магии. Артефакт.

Меч довольно эффективно крадет ману и жизнь противника, добавляя их своему владельцу — достаточно лишь поймать парящие в воздухе бусинки соответствующего цвета.

Thohan's Great Sword

Если верить преданиям, то этот меч был выкован знаменитым предводителем наемников Тоханом прямо на поле битвы. Артефакт.

Помимо существенных повреждений, которые наносит этот меч, он также нейтрализует половину всех обычных атак противника; увеличивает вдвое скорость регенерации хит-поинтов владельца; вызывает на подмогу Лорда Импов, если жизненный уровень владельца станет менее четверти; с 10% вероятностью наносит удар молнией по атакуемому противнику. Именно с помощью этого легендарного меча Лютеру удалось изгнать Темного Бога Белиала.

КИНЖАЛЫ

Rusty knife

Обычный ржавый нож. Распространенный предмет.

Нож не сбалансирован для того чтобы использовать его в качестве метательного оружия. Единственное его применение — ближний бой с самыми слабыми противниками.

Dagger

Кинжал можно использовать в рукопашной схватке как обычный клинок или метнуть его в противника (щелкнув правой кнопкой мышки или переместив его в слот для дистантного оружия).

Jade Dagger

Необычно тяжелый кинжал с выгравированным изображением черепа. Нераспространенный предмет.

Светло-зеленая ядовитая слизь покрывает поверхность этого клинка, вызывая с 50% вероятностью отравление жертвы ядом Lesser Poison.

Emerald Dagger

Необычно тяжелый кинжал с выгравированным изображением черепа и скрещенных костей. Редко встречающийся предмет.

Зеленая ядовитая слизь покрывает поверхность этого клинка, вызывая с 25% вероятностью отравление жертвы ядом Greater Poison.

Backbiter

Выполненный из особого белого металла, этот кинжал инкрустирован рубинами и сапфирами. Редко встречающийся предмет.

При успешной атаке этот кинжал отнимает у противника некоторое количество маны и жизни. Правда, происходит это при условии, что враг находится спиной к нападающему.

Dracoid Dagger

Этот декоративный кинжал был изготовлен в период расцвета империи драконов. Артефакт.

При успешной атаке этот кинжал отнимает у противника некоторое количество маны и жизни. Противник после такого удара существенно ослабевает.

Dagger of Light

Для эффективного использования этого кинжала необходимо положить его в слот с оружием для рукопашных схваток, а слот с дистантным оружием оставить свободным. В этом случае клинок будет вызывать стрелу из света, которая нанесет противнику дополнительный урон. Редко встречающийся предмет.

Dagger of the Empty Hand

Этот клинок сбалансирован таким образом, чтобы возвращаться после броска к владельцу. Очень редкий предмет.

Этому оружию безразлична броня и защита — он сразу находит наиболее уязвимое место и безжалостно кромсает плоть.

Crescent Razor

Этот полукруглый кинжал режет любую броню так же легко, как обычные ножницы режут ткань. Артефакт.

Когда этот артефакт соприкасается с противником, то защита последнего уменьшается до нуля. Кинжал можно очень быстро и часто использовать, что делает его смертельно опасным оружием.

БУЛАВЫ**Club**

Крепкая деревянная дубинка. Распространенный предмет.

Обычное оружие, не обладающее никакими особыми свойствами.

Mace

Стандартное оружие клериков — тяжелый металлический шар на крепкой рукояти. Распространенный предмет.

Булаву можно обрушивать на головы врагов с достаточно большой частотой, при этом наносимые повреждения будут сравнимы с повреждениями от колюще-режущего оружия.

Orcish Mace

Огромная булава с заметно увеличенным наконечником. Нераспространенный предмет.

Оружие не отличается удобством и скоростью, но зато оно пробивает большинство типов брони.

Spiked Mace

Обычная булава, на набалдашнике которой установлено множество коротких шипов. Нераспространенный предмет.

При атаке это оружие наносит проникающие ранения противнику. Шипованная булава утрачивает свойства затупленного ударного оружия.

War Hammer

На шестифутовой рукояти прикреплен массивный заточенный кусок металла. Редко встречающийся предмет.

Это оружие легко дробит кости и сминая плоть, даже когда противник обладает иммунитетом к атакам подобного рода.

ЛУКИ**Longbow**

Обычный лук из ясеня. Распространенный предмет.

Лук весьма полезен на охоте и обладает огромной дальностью стрельбы. Несмотря на то, что по скорострельности такой лук уступает ручному арбалету, он значительно выигрывает в убойной силе.

Twin bow

На луке сделаны две специальные направляющие из слоновой кости, которые позволяют одновременно пускать сразу две стрелы. Редко встречающийся предмет.

Никаких специальных особенностей это оружие не имеет, за исключением того, что наносит в два раза больший урон противнику за один выстрел по сравнению с обычным луком, так как выстреливает двумя стрелами.

Greatbow Shift

Изысканно исполненный лук с большим количеством драгоценных камней. Артефакт.

Оружие способно выстреливать стрелами из огня, молнии и льда. Если противник имеет иммунитет ко всем трем видам атакам, то используется простая стрела.

Greatbow Shard

Волшебный лук изготовлен из цельного куска льда и всегда остается очень холодным на ощупь. Артефакт.

Заряд, выпущенный из этого лука, распадается на множество осколков и наносит повреждения всем находящимся рядом противникам. Когда тетива возвращается в начальное положение, отколовшиеся кусочки льда вновь собираются назад и воссоединяются с оружием.

Dark Bow

Лук, выполненный из монолитного куска черного металла, покрытый рунами. Артефакт.

Этот лук был сделан Древними и обладает возможностью отнимать у против-

ника жизнь и ману.

АРБАЛЕТЫ**Light Crossbow**

Небольшой обычный арбалет. Распространенный предмет.

Несмотря на высокую скорострельность, стрелы, пущенные из этого арбалета, наносят совсем немного повреждений противнику. Из-за чудесного свойства деревьев, растущих в Глэдстоуне, для этого арбалета не требуется дополнительная амуниция.

Heavy Crossbow

Тяжелый арбалет, покрытый латунными пластинами. Стрелы для такого оружия имеют металлические набалдашники. Нераспространенный предмет.

Такие арбалеты не слишком скорострельны, но наносят существенные ранения противнику. Из-за чудесного свойства деревьев, растущих в Глэдстоуне, для этого оружия не требуется дополнительная амуниция.

Valkryie crossbow

Аккуратно сделанный арбалет, покрытый латунными пластинами. Когда стрела подготовлена к выстрелу, на ее острие появляются язычки пламени. Редко встречающийся предмет.

При атаке во врага летит огненная стрела, которая наносит максимум повреждений в случае, если противник не имеет защиты от магии огня. Стрелы можно также использовать и для освещения темных коридоров.

Noble Valkryie Crossbow

Аккуратно сделанный арбалет, покрытый латунными пластинами. Когда три стрелы подготовлены к выстрелу, на их остриях появляются язычки пламени. Артефакт.

При атаке во врага летят три огненных стрелы, которые наносят максимум повреждений в случае если противник не имеет защиты от магии огня. Стрелы можно также использовать и для освещения темных коридоров.

Crossbow Myriad

Очень тщательно изготовленный арбалет, украшенный рисунком из голубого металла. Артефакт.

Каждая стрела, пущенная из этого арбалета, наносит удар заклинанием Chain Spark. За один выстрел выпускается сразу три стрелы.

ПОСОХИ**Plasma Staff**

Разукрашенный посох со сложным механизмом. Его необходимо помещать в слот для оружия ближнего боя, а слот для дистантного оружия оставлять свободным. Артефакт.

В ближнем бою толку от такого посоха практически нет, зато на дистанции он поражает противника огненным и электрическим разрядами.

Staff of Healing

Обычный на вид деревянный посох. Очень редкий предмет.

Когда этот посох оказывается в слоте, то значительно ускоряется регенерация

хит-поинтов, но при этом полностью останавливается регенерация маны. Если использовать посох вместе с Heart of Sunrise, то владелец станет практически неуничтожимым.

Vulcan Staff

Аккуратный посох с оранжевыми и красными рунами. Его необходимо помещать в слот для оружия ближнего боя, а слот для дистантного оружия оставлять свободным. Артефакт.

В ближнем бою толку от такого посоха практически нет, зато на дистанции он поражает противника магией огня.

Earth Staff

Аккуратный посох с коричневыми и желтыми рунами. Его необходимо помещать в слот для оружия ближнего боя, а слот для дистантного оружия оставлять свободным. Артефакт.

Вызванный с помощью посоха дух подбросит врага вверх и с силой швырнет на землю. Это оружие очень удобно использовать при отступлениях. В ближнем бою толку от такого посоха практически нет.

Shard Staff

Аккуратный посох, выполненный из голубого кристалла, покрытого белыми рунами. Его необходимо помещать в слот для оружия ближнего боя, а слот для дистантного оружия оставлять свободным. Артефакт.

В ближнем бою толку от такого посоха практически нет, зато на дистанции он поражает противника магией холода.

Spirit staff

Аккуратный посох, выполненный из желтого дуба, покрытый синими и белыми рунами. Его необходимо помещать в слот для оружия ближнего боя, а слот для дистантного оружия оставлять свободным. Артефакт.

Эффект от применения оружия различен — группа божественных созданий либо нападает на противника, либо вылечивает владельца посоха. В ближнем бою толку от такого посоха практически нет.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ**Камень**

Обыкновенный гладкий камень. Может применяться и в рукопашном бою, и как оружие дальнего боя. Распространенный предмет.

Абсолютно непримечательное оружие.

Boom Stick

Длинный цилиндр из черного металла с рукояткой, заполненной странной однородной субстанцией. Артефакт.

Мощное оружие способно раздирать в клочья любые доспехи и проделывать в них огромные бреши. Броня и магическая защита не помогают против действия Boom Stick. Главное, не забыть прикрыть крепче уши, когда произведишь выстрел из этой шуковины!

ЗАЩИТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ**ДОСПЕХИ****Fine leather armor**

Представляет собой кожаную рубашу, украшенную яркой декоративной вышивкой. Распространенный предмет.

Данная защитная кожанка неплоха при охоте на диких кабанов, но для более серьезного применения она не подходит. Несмотря на внешнюю притягательность, кожанка обеспечивает минимальную защиту в сражениях и, следовательно, не годится для настоящего воина.

Leather Armor

Тяжелая кожаная рубаша изготавливается из лоскутов выдубленной кожи. Распространенный предмет.

Из-за того что в процессе изготовления этой защитной кожанки используются специальные масла, она обеспечивает также некоторую дополнительную защиту против повреждений от огня. Кожаная рубаша защищает тело более эффективно, чем ее декоративная предшественница, и идеально подходит для начинающих искателей приключений.

Studded leather armor

Броня изготовлена из обычной кожанки, на которую набиваются металлические клепки. Нераспространенный предмет.

Металлические вставки, которыми усилена вся кожанка, дают хорошую защиту против тупого оружия.

Soft Leather Armor

Данный тип брони изготавливается из специально выделанной кожи. Очень редкий предмет.

Материал кожанки покрывается уникальной мазью, которая дает стопроцентную защиту от кислотных атак и вдвое снижает повреждения, полученные от огня. Поверхность кожанки мягкая, гибкая, податливая и немного сырая на ощупь.

Chainmail shirt

Стандартный предмет униформы охраны Глэдстоуна. Защитные доспехи изготовляются из металлических колец, которые дают достаточно надежную защиту владельцу. Распространенный предмет.

Доспехи наиболее эффективно защищают от атак обычным колюще-режущим оружием, а также весьма хорошо предохраняют от выстрелов из луков или арбалетов.

Obsidian Chainmail

Эта магическая броня изготавливается из небольших каменных колечек. Артефакт.

Обсидиановые доспехи очень эффективно защищают от магических и от большинства обычных атак. Единственное уязвимое место брони — атаки колющим оружием, которое может легко проникнуть через кольца. Доспехи, несмотря на внушительный вид, практически невесома; на каждом колечке выбиты едва заметные изображения рун.

Plateinail Breastplate

Эта металлическая кольчуга с кожаной кирасой отлично защищает против атак противника. Нераспространенный предмет.

Доспехи наиболее эффективны против тупого или заостренного оружия. В них можно выходить практически против любого противника, за исключением тех,

которые активно используют магию, основанную на разрядах или огне, но против обычных атак эти доспехи весьма и весьма действенны.

Field Platemail

Эти доспехи закрывают грудь, спину и плечи. Как и в предыдущем случае, содержат дополнительную защитную кожаную кирасу. Редко встречающийся предмет.

Доспехи наиболее эффективны против тупого или заостренного оружия. В них можно выходить практически против любого противника, за исключением тех, которые активно используют магию, основанную на разрядах или огне, но против обычных атак эти доспехи весьма и весьма действенны.

Full Platemail

Доспехи полностью закрывают все тело, делая человека, облаченного в них, практически неуязвимым как для обычных атак, так и для большинства магических. Из обычных видов брони эта является наиболее мощной и надежной. Очень редкий предмет.

Доспехи наиболее эффективны против тупого или заостренного оружия. В них можно выходить практически против любого противника, за исключением тех, которые активно используют магию, основанную на разрядах или огне, но против обычных атак эти доспехи весьма и весьма действенны.

Reflective Platemail

Эти доспехи покрыты росписями и специфическим орнаментом. Артефакт.

Подвергнутая действию специфического заклинания, броня отражает любые виды магических атак на того, кто их осуществлял. Правда, отражается не вся энергия заклинания, а лишь его часть, что, впрочем, также доставит врагу немало хлопот. Поверхность доспехов светится особым синеватым сиянием, которое, как аура, распространяется вокруг тела человека.

Dragonscale Armor

Тонкая и гибкая кольчуга изготовлена из чешуек золотого дракона. Поговаривают, когда-то она была частью доспехов Темного Бога Белиала. Помимо кольчуги, по слухам, еще были перчатки, нарукавники и кольцо. Артефакт.

Если одеть только кольчугу, то она обеспечит ограниченную защиту от Древней магии (Ancient magic); вместе с нарукавниками (Dragonfire bracers) броня наносит огненный удар, но при этом четверть нанесенного урона достается владельцу доспехов; вместе с перчатками все повреждения достанутся противнику.

ЩИТЫ

Wooden Shield

Обыкновенный щит из обычного дуба, стянутый металлической лентой. Распространенный предмет.

Этот щит больше подходит для тренировочных боев, опытные же воины поднимут вас на смех, если увидят, что вы собираетесь с такой защитой в серьезных походах. Лучше подыщите что-нибудь по-solidнее.

Fine leather buckler

Небольшой щит, обрамленный полосой из кости, крепящейся с помощью тесемок к предплечью. Распространенный предмет.

Щит способен оказать небольшое подспорье при борьбе со слабыми противниками, но когда дело дойдет до серьезной драки, то даст знать себя хлипкая и ненадежная конструкция. Не делайте большие ставки на этот предмет.

Leather buckler

Массивный щит, изготовленный из тяжелых полос выдубленной кожи. Распространенный предмет.

Никаких особых преимуществ и свойств. У него есть единственное применение — скорейшая выставка на продажу.

Iron Shield

Ладно сделанный железный щит со специальной укрепляющей каймой. Нераспространенный предмет.

Добавляет дополнительную защиту против атак тупым и ударным оружием. Это лучшие из щитов, которые вы можете отыскать в Глэдстоуне.

Spiked Iron Shield

Этот щит украшают грозные металлические шипы. Редко встречающийся предмет.

Применение в бою этого щита увеличивает на 10 пунктов повреждения от атак в ближнем бою.

Bastion Shield

Очень качественно изготовленный щит, покрытый остриженными отверстиями и крошечными шипами. Очень редкий предмет.

При использовании вместе с одноименной алебардой (Halberd Bastion) эффективность этого щита возрастает на четверть. Вдобавок, при приближении врага он начинает биться с глухим стуком, тем чаще, чем ближе противник. А когда противник подойдет достаточно близко, то в него полетят шипы, которыми в изобилии украшен данный щит.

Fire Shield

Этот внушительных размеров щит излучает жар, который вызывает необычное сияние. Очень редкий предмет.

Щит обладает способностью поглощать огненные атаки противника, забирая в свое чрево смертоносный жар. Но, к несчастью, он совершенно неэффективен против атак, основанных на холоде. Кроме этого щит имеет неприятную манеру время от времени выплескивать небольшие фонтаны огня, которые наносят повреждения всем окружающим.

Cowards Target Shield

Обычный деревянный щит с изображением в центре фамильного знака. Очень редкий предмет.

Щит понижает защиту и силу до нуля, но взамен этого дает частичную невидимость.

Death Stroke Shield

Этот щит изготовлен из особого холодного черного металла. Череп, который находится в его центре, плотно обхваты-

вает руку обладателя. Артефакт.

Этот щит дает пятидесяти процентный шанс свести на нет атаку, которая могла бы убить его владельца. Но за это необычный щит требует крови, делая небольшую ранку на предплечье владельца.

КОЛЬЦА, АМУЛЕТЫ И ДРАГОЦЕННОСТИ

Lesser Bezoar Ring

Обычное золотое кольцо с несколькими изумрудами. Редко встречающийся предмет.

Небольшой сгусток живой материи, спрятанный в сердце этого кольца, защищает владельца от действия яда Лесера (Lesser Poison). При нейтрализации от изумрудов исходит тусклое зеленоватое сияние.

Greater Bezoar Ring

Обычное золотое кольцо с плеядой изумрудов. Очень редкий предмет.

Небольшой сгусток живой материи, спрятанный в сердце этого кольца, защищает владельца от сильнодействующего яда (Greater Poison). При нейтрализации от изумрудов исходит тусклое зеленоватое сияние.

Cat ring

Это кольцо очень легкое, и такую же легкость оно дает тому, кто оденет его на палец. Очень редкий предмет.

Кошачье кольцо снижает вдвое повреждения, получаемые при падении с большой высоты. Кроме этого оно улучшает равновесие и рефлекс.

Ring of Regeneration

На внутренней стороне ободка кольца изображена простая руна. Редко встречающийся предмет.

Кольцо значительно ускоряет скорость регенерации хит-поинтов. Кроме этого оно защищает от одного смертельного удара, однако после этого теряет все свои магические свойства. Также кольцо предохраняет владельца от несильных ударов в лицо.

Kelen's Ring

Обычное кольцо из серого металла. Очень редкий предмет.

Когда это кольцо надето на палец, то даже незначительное движение рукой превращается в мощный удар, сопровождаемый раскатым ревом. При этом ногти на обеих руках превращаются в остро заточенные когти.

Ring of Drakefire

Золотое кольцо с гравировкой по всей поверхности. Артефакт.

Если из всего набора предметов из драконьей чешуи одето лишь это кольцо, то все заклинания группы Spark превращаются в группу Fire и становятся Firespark. Если же кольцо надето со всем остальными предметами, то затраты маны на заклинания Firespark уменьшаются вдвое.

Ring of Reflection

Сегментированное оловянное кольцо с камнем, внутренняя сторона которого испещрена рунами. Артефакт.

Кольцо отражает половину повреждений, наносимых боевыми заклинаниями противника. При этом заклинания обладателя кольца никак не меняются. Когда кольцо надето на палец, вокруг появляется бледная синяя аура.

Jeweled Scarab

Этот элегантный и изысканный артефакт носит как брошь. На брюшке декоративного жука-скарабея выведена сложная красная руна. Артефакт.

Артефакт снижает в половину повреждения, получаемые от Древней магии (Ancient Magic). При этом вокруг распространяется едва заметное красноватое сияние.

Dragon Gem

Большой зеленый самоцвет, который издает легкое жужжание, когда его сжимают в руке. Редко встречающийся предмет.

Отколотый от драгоценного камня, найденного в сердце дракона, этот амулет дает небольшую защиту от обычных атак. От камня исходят эфирные лучи бледно-зеленого цвета.

Drakelord Gem

Большой зеленый самоцвет, жужжащий, если его поднести к сердцу. Артефакт.

Драконы были первыми созданиями, сотворенными Древними, и, следовательно, они имеют сопротивляемость к магии своих создателей. Амулет снижает вдвое повреждения от Древней магии (Ancient Magic) и дает иммунитет к большинству типов яда. Отколотый от драгоценного камня, найденного в сердце дракона, этот амулет дает небольшую защиту от обычных атак.

Colim's Amulet

Эта богато украшенная подвеска пульсирует в такт сердцу владельца. Артефакт.

Созданный давно умершим эльфийским колдуном амулет дает некоторую защиту от магических атак. Помимо этого, он полностью блокирует вытягивание магии, а так как он изготовлен из обсидиана, то вдобавок способен аккумулировать магическую энергию.

Stone of the Cobra

Небольшая гранитная статуэтка, которую можно одевать как амулет. Артефакт.

Статуэтка уменьшает вдвое время готовности оружия ближнего боя. Все вокруг становится несколько замедленным за счет форсирования реакций обладателя артефакта.

Valkyrie Charm

Обычный клочок волос, связанный зеленой ленточкой. Очень редкий предмет.

Этот предмет увеличивает защиту от всех атак, а также приумножает отвагу владельца в сражении.

Warstone

Гладкий камень, обтесанный речными волнами, с изображением одиночной руны. Редко встречающийся предмет.

Волшебный камень увеличивает на четверть хит-поинты владельца. Если убрать этот артефакт в тот момент, когда

у героя будет менее четверти жизни, то он немедленно умрет.

Heart of Sunrise

Камень, который очень красиво отражает солнечные лучи. Артефакт.

Этот древний артефакт драконов превращает солнечный свет в энергию, восстанавливая в четыре раза быстрее хит-поинты владельца. Если приложить камень к свежей ране, то она немедленно зарубцуется и затянется.

Kieran's Circlet

Богато украшенная диадема, инкрустированная небольшими сапфирами. Артефакт.

Диадема создает вокруг владельца мерцающее голубое поле, эквивалентное по степени защиты обычным пластинчатым доспехам. При этом невозможно надеть какой-либо тип доспехов.

Ruby of Truth

Массивная рубиновая подвеска с золотой цепочкой. Артефакт.

Легендарный артефакт Глэдстоуна, чрезвычайно могущественный и совершенно не изученный. С ним необходимо проявить особую осторожность.

ПЕРЧАТКИ, НАРУКАВНИКИ И ЛАТНЫЕ РУКАВИЦЫ

Leather Gloves

Кожаные перчатки. Распространенный предмет.

Эти перчатки не обладают какими-либо специальными свойствами и практически не увеличивают защиту героя.

Chainmail gloves

Ладно изготовленные перчатки с металлическими кольцами. Распространенный предмет.

Данный предмет экипировки практически не добавляет защиты и годится лишь для начинающих искателей приключений. Как только появится возможность, продавайте эти перчатки и разживитесь чем-нибудь более внушительным.

Fine Bracers

Легкие перчатки, изготовленные из тонкого чеканного металла. Нераспространенный предмет.

Изысканная отделка делает эти перчатки куда более эффективными на показательном параде, нежели в реальном бою. Некоторую защиту они обеспечивают, но хлипкость конструкции не позволяет их применять в настоящем сражении.

Platemail Bracers

Прочные нарукавники, укрепленные металлическими пластинами. Нераспространенный предмет.

Отличные нарукавники, которые обеспечивают самую надежную защиту для рук.

Gargoyle Bracers

Пара нарукавников, выкованных Древними Лордами Импов. Артефакт.

Обладатель этой пары предметов изменяет заклинания группы Summoning,

затрачивая на четверть маны меньше.

Stone Bracers

Нарукавники, высеченные из камня. Редко встречающийся предмет.

Эти нарукавники снижают защиту владельца, но дают ему полный иммунитет ко всем видам ядов. Камень не слишком подходящий материал для подобных вещей.

Mana Bracers

Красивые платиновые нарукавники, украшенные рубинами и сапфирами. Артефакт.

Этот артефакт увеличивает на четверть ману владельца, но на столько же снижает его жизнь.

Bracers of Valor

Пара аккуратно отчеканенных богато украшенных нарукавников. Очень редкий предмет.

Когда эти нарукавники используются вместе с топором War Axe Traitor, то они дают владельцу защиту от повреждений рубящего оружия. Если более пристально изучить эту пару предметов, то можно рассмотреть маленькие значки с изображением топоров.

Dragonfire Bracers

Великолепные нарукавники, изготовленные из чешуек золотого дракона. Ходят слухи, что их одевали Беллиал или Лютер, впрочем, это может оказаться и не более чем легендой. Артефакт.

В ближнем бою обладатель этих нарукавников и его противник будут получать одинаковые повреждения от огненной магии. Если в комплекте владельца артефакта есть драконьи рукавицы (Dragon-scale Gauntlets), то он получает три четверти повреждений. С драконьей броней он получит лишь четверть повреждений, а с полным набором предметов приобретет иммунитет к огненной магии артефакта.

Gauntlets of Striking

Здоровенные тяжелые латные рукавицы, которые входят в предметы экипировки охраны. Редко встречающийся предмет.

Внушительные размеры рукавиц могут остановить какого-нибудь впечатлительного или не слишком смелого врага.

Gauntlets of Might

Тяжелые рукавицы, собранные из перекрывающихся металлических пластин. Редко встречающийся предмет.

Эти рукавицы увеличивают на 25 поинтов силу владельца. Кроме этого они позволяют использовать в бою такое экзотическое оружие, как Reaver of the Great Orc, не получая при этом никакого пенья.

Gauntlets of Speed

Легкие кожаные рукавицы с небольшими зелеными шпонками, вшитыми в них. Очень редкий предмет.

Рукавицы увеличивают скорость атаки и скорость передвижения владельца на четверть.

Dragon-scale Gauntlets

Виртуозно изготовленные из чешуи дракона рукавицы. Артефакт.

Этот артефакт снижает на четверть повреждения от огненного эффекта драконьих нарукавников (Dragonfire bracers), а кроме этого дает некоторую защиту против всех магических атак.

РАЗЛИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Coco's cap

Символ, скрытый внутри шапки — знак собственности Рика Гаша. Очень редкий предмет.

Если герой поддастся магическому действию этого предмета, то он восстановит 50 поинтов здоровья и маны, но при этом будет погружаться в сон, если останется бездействующим хотя бы на несколько секунд.

Ivory Chip

Обломок слоновой кости с начертанной на нем руной. Редко встречающийся предмет.

Каждый такой обломок добавляет 5 поинтов к максимальному значению маны героя.

Masque of Shadows

Незамысловатая маска из черной материи. Артефакт.

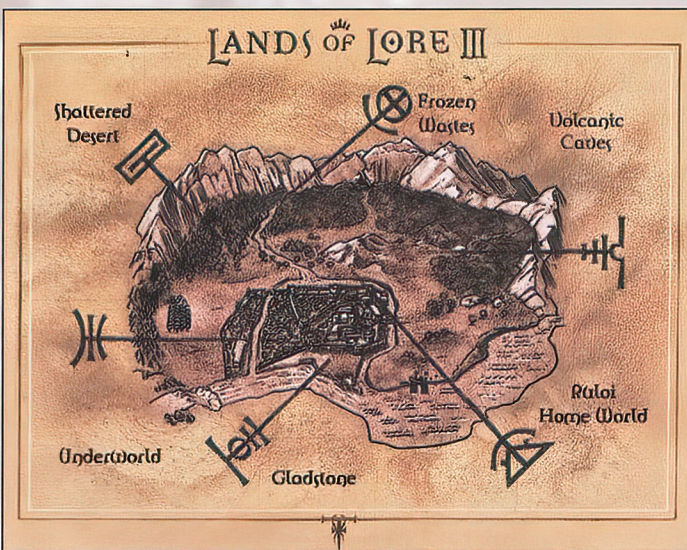
Эта волшебная маска делает владельца невидимым, пока он остается недвижимым.

Iron Rod

Небольшой металлический прут, обмотанный проволокой. Очень редкий предмет.

Простейший громоотвод делает владельца неуязвимым для заклинаний, связанных с электричеством или разрядами молний. По пруту заряд перетекает в землю.

ТЕРРИТОРИАЛЬНОЕ РАЗДЕЛЕНИЕ



GLADSTONE

Отсюда начинается опасное путешествие. Замок Глэдстоун и прилегающие к нему земли должны быть хорошо вам знакомы по предыдущим частям игры.

Глэдстоун великолепно охраняется — местная стража мгновенно пресечет любую попытку кровопролития. Не испытывайте судьбу в попытке устроить резню в этом оазисе спокойствия и безмятежности.

Здесь располагается несколько магази-

нов и три из четырех гильдий (ищите их в верхней части города). В нижней части Глэдстоуна находятся фермы, доки и воровская гильдия.

RUOI HOME WORLD

Пристанище народа Руои, которое располагается около горной гряды Клау в южной части континента. Здесь главному герою придется проложить мечом и магией путь через Бастион Воинов и полностью уничтожить одно из поселений этого ожесточенного народа.

VOLCANIC CAVES

Вулканические пещеры расположены в глубине гигантского острова. Весьма нелицеприятное место, испещренное огненными ямами, глубокими трещинами и раскаленными потоками лавы. Прежде чем герой доберется до недр острова и уничтожит Кристаллическое Сердце, ему придется изрядно попотеть как в прямом, так и в переносном смысле. После того как Кристалл будет уничтожен, пещеры начнут осыпаться и разрушаться, поэтому не медлите с возвращением на поверхность.

FROZEN WASTES

Вымерзшие Пустоши расположены за границами Глэдстоуна. Проход к ним известен уже много веков, но мало кто пользуется им. Когда-то в Пустошах обитал могущественный Некромансер, после смерти которого в недрах его башни поселились странные существа. Быть может эти твари вынашивают планы нападения на соседние земли...

SHATTERED DESERT

Раздробленная Пустыня совсем не похожа на те земли, которые когда-либо видел главный герой. Отдельные плато, заселенные отвратительными мутантами, соединены тоннелями, образующими подземный лабиринт. Герою предстоит найти могущественный артефакт и скрыться из этого ада, прежде чем его присутствие обнаружит злой волшебник.

героя — и это будет лишь началом пути. В глубинах Преисподней его будут поджидать такие твари, которые не приснятся даже в самом кошмарном сне.

Прежде чем вступить в финальную схватку с Демоном, главному герою необходимо разрешить загадки Вечных Часов и Испепеляющих Монахинь.

ГИЛЬДИИ

В Lands of Lore 3 присутствует четыре вида гильдий: гильдия воинов (Warriors' Guild), гильдия клериков (Clerics' Guild), гильдия волшебников (Wizards' Guild) и гильдия воров (Thieves' guild). Вступление в одну из них как бы определяет класс вашего персонажа, если оперировать понятиями обычных ролевых игр. При этом никто не запрещает прижиться сразу же в четырех гильдиях, однако торопиться с таким решением не следует. Дело в том, что все набранные очки опыта для совершенствования скиллов будут распределяться между четырьмя гильдиями. Следовательно, «прокачка» персонажа будет, мягко говоря, неспешной.



Warriors' Guild — Iron Ring

Эта гильдия идеально подходит, если вы предпочитаете решать свои проблемы посредством меча и топора. Здесь опытные мастера боя обучат вашего персонажа секретам владения холодным оружием самых разных размеров и исполнений.



Clerics' Guild — Order of the Finch

Клерики обучат вашего персонажа обращаться с лекарственными травами, затягивать раны и снимать боль. В этой гильдии всегда можно приобрести всевозможные лекарственные снадобья и мази.



Wizards' Guild — The Talamari

Мудрые волшебники подготовят персонажа в областях магических знаний. Он научится управлять своей скрытой силой и кастовать такие заклинания, как Sparks.



Thieves' guild — The Bacchanal

Гильдия воров славится своими мастерами по изготовлению ядов и противоядий. Ну и, вдобавок к этому, здесь можно научиться незаметно для окружающих опустошать карманы богатых прохожих.

ЗАКЛИНАНИЯ

ГРУППА SUMMON

Summon Lesser Imp

Вызывается имп, который сражается на вашей стороне до тех пор, пока не получит определенное число повреждений. Как только имп будет смертельно ранен, он исчезнет.

Summon Greater Imp

Вызывается имп, который сражается на вашей стороне до тех пор, пока не получит определенное число повреждений. Как только имп будет смертельно ранен, он исчезнет. Более продвинутый вариант базового заклинания.

Summon Ancient Imp

Вызывается имп, который сражается на вашей стороне до тех пор, пока не истечет время действия заклинания. Более продвинутый вариант базового заклинания.

Summon Imp Lord

Вызывается имп, который сражается на вашей стороне до тех пор, пока не получит определенное число повреждений. Как только имп будет смертельно ранен, он исчезнет. Более продвинутый вариант базового заклинания.

Banish

Заклинание создает энергетический вихрь, который с определенной вероятностью может утащить противника в преддверье Ада. В случае неудачного применения врагу не наносится никакого вреда. Кастование заклинания требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА SPARK

Lesser Spark

Это заклинание ближнего действия вызывает небольшой сноп электрических искр, которые наносят противнику определенное количество повреждений.

Greater Spark

Это заклинание ближнего действия вызывает изрядный сноп электрических искр, которые наносят противнику определенное количество повреждений.

Chain Spark

Заклинания вызывает сферический сгусток электрической энергии, который летит к ближайшему противнику и наносит ему удар током. Затем сфера перемещается к следующему ближайшему противнику и т.д., пока не исчерпается вся

энергия (хватает на 3-6 разрядов).

Lightning

Заклинание дальнего боя. По врагу ударяет молния, которая способна преодолеть значительные расстояния.

Lightning Storm

На площади примерно в 50 футов начинается настоящий дождь из молний, который поражает всех противников. Кастование требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА HEAL

Lesser Heal

Заклинание восстанавливает небольшое число хит-поинтов героя.

Damage Shield

Кастование этого заклинания создает вокруг героя на ограниченное время невидимый щит. Он уменьшает вдвое все повреждения, а также увеличивает на четверть защиту кастующего.

Poison Shield

Это заклинание полностью выводит все яды из организма и на некоторое время дает полный иммунитет к отравлениям.

Greater Heal

Заклинание восстанавливает внушительное число хит-поинтов героя.

Regeneration

Этот spell, во-первых, восстанавливает все хит-поинты кастующего до максимума и нейтрализует яды, а, во-вторых, на время действия заклинания регенерация хит-поинтов происходит с такой высокой скоростью, что герой делается практически неуязвимым. Кастование требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА PRISM

Blind

Заклинание вызывает ярчайшую вспышку света, которая ослепляет противников в радиусе 10 футов.

Invisibility

Spell делает героя невидимым на некоторый период времени. Следует заметить, что при этом кастующего можно обнаружить по запаху или по звукам.

Hologram

Перед кастующим на расстоянии 10 футов появляется голограмма с его изображением. Лжефигура остается статичной; исчезает голограмма, когда ее разбивает противник.

Sunray

Spell создает мощный поток направленного солнечного излучения, которое раскаляет до бела указанное место.

Trinity

Заклинание вызывает мощнейшую энергетическую волну, которая наносит повреждения всем находящимся в помеще-

нии с кастующим. Так же волна уничтожает некоторые объекты и препятствия. Кастование требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА MISTS OF DOOM

Lesser Apparition

К жизни вызывается довольно слабый потрошитель, который набросится на врагов. Дополнительно к обычной атаке он будет наносить повреждения холодом.

Greater Apparition

К жизни вызывается изголодавшийся гигант, который набросится на врагов. Дополнительно к обычной атаке он будет наносить повреждения холодом.

Ghost

К жизни призывается могущественный дух потрошителя, который набросится на ближайшего врага. Дополнительно к обычной атаке он будет наносить повреждения холодом.

Spectral Phantoms

Материализуется давно умерший могучий зверь, который набросится высасывать жизнь у врага. Дополнительно к обычной атаке он будет наносить повреждения холодом.

Lich

На некоторое время заклинание превращает кастующего в лича — повелителя мертвых. Обычные атаки не возымеют никакого действия на лича, а эффективность магических атак снизится вдвое. Но и это еще не все, в радиусе 10 футов будут появляться души умерших, которые станут рьяно защищать от врагов своего нового владыку. Кастование требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА PLASMA

Lesser Plasma Bolt

Сгусток плазмы наносит противнику повреждения от огня и электричества.

Greater plasma bolt

Сгусток плазмы наносит противнику повреждения от огня и электричества. Более продвинутый вариант базового заклинания.

Plasma spray

Spell вызывает целое кольцо плазменных стрел, которые атакуют ближайших противников.

Plasma wall

Заклинание создает на некоторое время плазменную колонну, прикосновение к которой приводит к ранениям.

Plasma form

Создается аморфная сфера плазменной энергии, которая займется преследованием ближайшего врага. Кастование требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА BLADES

Lesser Blades

Spell создает одиночный неуправляемый энергетический клинок.

Greater Blades

Spell создает двухлезвийный энергетический клинок, который преследует цель.

Blade Turret

Заклинание вызывает магический генератор, который расшвыривает в разные стороны энергетические диски, поражая ближайших противников.

Blade Strike

Вызывается несколько энергетических клинков, которые атакуют указанную цель.

Blade Storm

Вызывается целый шторм энергетических клинков, которые атакуют врагов в радиусе 50 футов. Кастование заклинания требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА HORROR

Terror

Spell вселяет в противника животный ужас, после чего враг позорно бежит в поля боя.

Lesser Drain

Заклинание вытягивает некоторое количество маны и жизни у противника (в виде сфер синего и красного цвета). Соотношение схваченной энергии к полученной — 1:1.

Rage

Все рядом находящиеся создания повергаются в дикую ярость, нападая без разбора друг на дружку. Любопытно, что даже когда действие заклинания закончится, монстры могут продолжать бойню.

Greater Drain

Заклинание вытягивает некоторое количество маны и жизни у противника (в виде сфер синего и красного цвета). Соотношение схваченной энергии к полученной — 2:1.

Rune of Terror

Существа, захваченные сферой ужаса, бегут с поля боя и теряют контроль над своими действиями. Кастование заклинания требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА LIGHT

Lesser Light

Spell генерирует на некоторое время умеренно яркий блик.

Lesser Light Pulse

Заклинание создает пульсирующий источник света, который не способен преследовать цель.

Greater Light

Spell генерирует на некоторое время достаточно яркий блик.

Greater Light Pulse

Создается пульсирующий источник света, который преследует цель.

Light Storm

Создается случайное скопление пульсирующих источников, которые начинают преследовать ближайшего противника. Кастование заклинания требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА SHIELD

Lesser Shield

Заклинание генерирует щит, который дает ограниченную защиту от обычных фронтальных атак и с 25% вероятностью полностью нейтрализует нападение врага.

Greater Shield

Заклинание генерирует щит, который дает ограниченную защиту от обычных фронтальных и боковых атак и с 50% вероятностью полностью нейтрализует нападение врага.

Lesser Magic Shield

Заклинание генерирует щит, который дает ограниченную защиту от магических фронтальных и боковых атак и с 25% вероятностью полностью нейтрализует нападение врага.

Greater Magic Shield

Заклинание генерирует щит, который дает ограниченную защиту от магических фронтальных и боковых атак и с 50% вероятностью полностью нейтрализует нападение врага.

Warding Shield

Заклинание генерирует щит, который дает полную защиту от всех видов фронтальных и боковых атак. Кастование заклинания требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА FIRE

Lesser Firespark

Это заклинание ближнего действия вызывает небольшой сноп огненных искр, которые наносят противнику определенное количество повреждений.

Greater Firespark

Это заклинание ближнего действия вызывает изрядный сноп электрических искр, которые наносят противнику определенное количество повреждений.

Lesser Fireball

Вызывает огненный шар.

Greater Fireball

Вызывает огненный шар. Более продвинутый вариант базового заклинания.

Firestorm

В радиусе 50 футов начинается огненный дождь, который поражает всех противников. Кастование требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА ICE

Shard

На ближайшего врага падает глыба льда.

Cold Spray

Spell создает случайное скопление льда, которое начинает преследовать ближайшего противника.

Freezing Touch

Заклинание временно замораживает выбранного противника.

Blizzard

В радиусе 50 футов начинается дождь из льда, который поражает всех противников. Кастование требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА EXPLOSION

Lesser Detonation sphere

Spell создает небольшую сферу, которая не преследует противника. Если клавиша применения заклинания удерживается нажатой менее 1 секунды, то сфера начинает прямолинейно двигаться, пока не столкнется с каким-либо препятствием, после чего она взрывается. В противном случае сфера начнет дви-

гаться только тогда, когда клавиша будет отпущена.

Explosive Runes

После применения заклинания появляется курсор, с помощью которого указывается место действия заклинания. На последнем возникает специальная руна, которая видна только кастующему. Как только какое-либо существо приблизится к магической бомбе, произойдет взрыв.

Greater Detonation Sphere

Spell создает небольшую сферу, которая не преследует противника. Если клавиша применения заклинания удерживается нажатой менее 1 секунды, то сфера начинает прямолинейно двигаться, пока не столкнется с каким-либо препятствием, после чего она взрывается. В противном случае сфера начнет двигаться только тогда, когда клавиша будет отпущена. Более продвинутый вариант базового заклинания.

Greater Explosive Runes

После применения заклинания появляется курсор, с помощью которого указывается место действия заклинания. На последнем возникает специальная руна, которая видна только кастующему. Как только какое-либо существо приблизится к магической ловушке, произойдет взрыв, а также вылетят 4 сферы, которые будут атаковать противника в радиусе 5 футов.

Cataclysm

После применения заклинания появляется курсор, с помощью которого указывается место действия заклинания. На последнем возникает специальная руна, которая видна только кастующему. Как только какое-либо существо приблизится к магической ловушке, произойдет взрыв, а также вылетят 6 сфер, которые будут атаковать противника в радиусе 10 футов. Помимо этого начнется землетрясение, которое будет наносить противнику достаточно большие повреждения. Кастование требует знания Древней магии (Ancient Magic).

ГРУППА FAMILIAR

Shroud Familiar

Под действием этого заклинания напарник кастующего становится на некоторое время абсолютно невидимым. Эффект от spellа больше, нежели от обычной невидимости. Невидимость не исчезает, даже если напарник начинает атаковать врага.

Enlarge Familiar

Напарник под действием этого заклинания увеличивается в два раза, отчего сильно возрастают его атака и сопротивляемость.

Empower Familiar

Spell восстанавливает жизнь и магию напарника до максимальных значений, а также увеличивает на одну минуту в полтора раза его силу и защиту.

Ward Familiar

Spell делает напарника полностью неуязвимым на 10 секунд.

Resurrect Familiar

Заклинание позволяет оживить убитого напарника. Кастование требует знания Древней магии (Ancient Magic).

Привет, Страна Игр!

Пишу я в связи с участвовавшей публикацией писем обиженных владельцев **PC/PS**, которым кажется, что на страницах журнала ущемляются права их любимой платформы. Однако я вовсе не собираюсь присоединяться ни к тем, ни к другим и вступать в заранее безнадежный спор, в котором выигрывает тот, кто громче кричит. Меня значительно сильнее заинтересовала не суть вопроса, а природа совершенно бессмысленного антагонизма «пищюшников» к «приставочникам» и «приставочников» к «пищюшникам». Насколько мне известно, ни в Европе, ни в Америке ничего подобного никогда не было. В конце концов, не нравится платформа — не играй, все ведь чрезвычайно просто! Однако в России проблема будет решаться совсем иначе. Мы все будем дружно драть плотки и оказываться чрезвычайно изобретательными в сочинении идиотических лозунгов, класса «**PC rulezz, консоль must die!**». Мы будем громкогласно рассуждать на тему «Что лучше, приставки или персональные компьютеры», мы будем приводить сравнительные таблицы технических характеристик платформ и в отчаянии вопить: «Да вот же они, вот — блики на корпусах машин в **NFS 3** версии **PS!**». Причина, как правило, проста — подлый автор «Страны Игр», тайно принадлежащий к партии «пищюшников»/«приставочников», вероломно написал, что в версии на **PS** будут текстуры попроще, а на **PC** — управление похуже... Да как он смел! Да кто он такой! Мы хватаем ручки и клочки бумаги, пишем гневные лозунги и требуем немедленно убрать (изменить, запретить) приставки (рубрику, автора), сопровождая требования наглядными иллюстрациями и откровенными признаниями («лично у меня **PS**, но не подумайте ничего такого...»).

В общем, я не буду уныло ныть («Одумайтесь, окаянные...»), моему, все ясно и так. Болезнь сия происходит от общего невежества (**PS/PC** — штой-то за фигня?), зависти (у него есть, а у меня нет!) и лени (а зачем я буду эту муру читать, когда я и так знаю, что приставки/компьютеры сдох и отстой?). Грустно, господа, стыдно и горько, поскольку, вместо того чтобы обсудить с нами более интересные темы, редакторы «Страны Игр» под мощным давлением многочисленных писем вынуждены в очередной раз давать пустяковые разъяснения, объяснения и выражать искреннее недоумение, поскольку они, дескать, «ценят не

платформы, а игры на них». Мне бы очень хотелось надеяться, что мое письмо будет последним и раз и навсегда закроет столь актуальную тему антагонистических настроений российских геймеров.

С уважением,
Maverick.

Не прибавишь, не убавишь... Парадоксальное отношение друг к другу владельцев приставок и персональных компьютеров может удивить любого здравомыслящего человека. Но, тем не менее, мне придется согласиться с автором письма и призвать уважаемых читателей «Страны Игр» закрыть надоевшую тему. Все значительно проще, чем вы пишете в своих невероятно длинных посланиях и воззваниях. Посему перейдем к следующему пункту: современные игры — стали ли они лучше или хуже?

Здравствуй, уважаемая редакция «Страны Игр»!

В одном из номеров в рубрике «Обратная Связь» был задан довольно интересный вопрос: в какую сторону изменились компьютерные игры. Однако вы ошибаетесь, если думаете, что я сейчас начну стенать по поводу давно ушедших времен и ругать высокотехнологичные разработки. Компьютер, кстати говоря, у меня появился не два месяца назад, начинал я в далеком 1989 на древнем Спектруме... Да, согласен, были классные игры, были шедевры и прочая, и прочая, однако и отстоя попадалось немало. Конечно, за десять лет многое изменилось, но, прежде всего, изменилось наше отношение к играм. Когда белый квадратик на черном фоне с противным писком слушался наших команд — это воспринималось на уровне чуда. Кого, спрашивается, сейчас можно удивить сложнейшим полигональным движком или трехмерным звуком? «Это не главное, главное — игра», — слова, произносимые с глубоким вздохом, не более чем лицемерие или короткая память. Самое главное, что одно и то же говорили и два, и три года назад... Недавно я услышал, как один «геймер со стажем» в качестве примера того, что игры стали хуже, привел **Alpha Centauri**. Мне оставалось лишь развести руками. Если уж **Alpha Centauri** плохая игра, то все мы, уважаемые, живем в поистине счастливые времена, когда настоящие шедевры можно назвать отстоем. Это понятно, что революции сейчас случаются значительно реже,

но, позвольте, кто-нибудь помнит **Seven Kingdoms**, который в волне многочисленных клонов стратегий в реальном времени оказался подлинно революционной игрой? А все почему? Потому что «главное не графика, главное — игра». И где же вы, фанаты **Seven Kingdoms**? Неужели вас больше, чем почитателей полигональной Лары Крофт? Так что, когда отдельные товарищи говорят, что сейчас все значительно хуже, в первую очередь они должны иметь в виду себя. Все эти унылые разглагольствования по поводу того, что очередная сверхожидаемая игра оказалась очередным разочарованием — сплошная демагогия под маской ностальгических воспоминаний. Мне, например, игр вполне хватает. Мне нравится **Half-Life**, мне нравится **SimCity 3000** и мне нравится **Alpha Centauri**. Я жду **Tiberium Sun**, я жду **Quake III** и я жду **Age of Empires 2**. Кроме всего прочего, представьте себе, я уверен, что эти игры меня не разочаруют, как и не разочаровали многие другие. Нужно получать удовольствие от того, что есть, а не мечтать о том, чего не будет никогда. Эстетам и страдающим ностальгией могу порекомендовать годик-другой не подходить к компьютеру или засесть за одну из восхваляемых древних игр. Эффект превзойдет все ожидания, уверяю — проверено.

С уважением,

Сергей, Санкт-Петербург.

Ура! Как выяснилось, среди читателей «Страны Игр» есть люди, умеющие жить днем сегодняшним. Однако, как мне кажется, не все так однозначно, как обрисовал в своем письме Сергей. И, думаю, найдутся еще те, кто имеет на этот счет свою точку зрения. Логичным продолжением могло бы стать письмо другого читателя:

Пишу тебе, дорогая редакция «Страны Игр», по поводу столь высоко оцененного тобой **Civilization: Call to Power**. Вот, хочу поделиться своими переживаниями по поводу этой игры. Честно говоря, ничего более противоречивого я в жизни своей не видел. С одной стороны, игра хороша всем — графикой, звуком и даже размером, — с другой, все исковеркано и исковерчено так, что от старой доброй **Civilization** практически ничего и не осталось. Не игра, а сплошное недоумение. Какие-то индейцы топят линкоры, мушкетеры отстреливаются от космических истребителей, по карте летают слоны, а мы не

имеем даже возможности посмотреть на свой город. Вдобавок ко всему приходится ждать(!), пока компьютер сделает свой ход. Ах да, забыл, карты Земли нет — за это разработчикам вообще никакого прощения быть не может! Это были мои, так сказать, свежие впечатления, после которых я уже хотел отложить диск в сторонку и временно забыть обо всем, что связано с «глобальными пошаговыми стратегиями». Но потом, представьте себе, втянулся! Каким образом, до сих пор не понимаю. Вроде бы вот таких мелких недостатков полным-полно, несоответствий тоже хватает, но если обо всем этом забыть, то играть становится интересно. И вот только недавно я понял, в чем дело. Наверное, дело в том, что все мы еще никак не можем забыть старую «**Цивилизацию**» от Сиды Мейера, которая бесспорно была выдающейся игрой. Но дело-то в том, что **Call to Power** — это совсем другая игра! Хуже или лучше — это уже второй вопрос, но главное, что она другая! Баланс, уровень сложности — на это мы, как правило, внимания не обращаем, а зря, так как именно это способно изменить лицо игры до неузнаваемости в то время, как внешне (я не про графику) они будут оставаться очень похожими. И, кстати говоря, не случайно в **Call to Power** нет карты Земли. Смысл игры-то ведь не в том, чтобы повторить реальную историю, а в том, чтобы создать свою. Мне бы очень хотелось обсудить эту тему на страницах журнала с другими читателями журнала, и, надеюсь, что «Страна Игр» мне в этом поможет.

С уважением,

HighEr ThAn YoU.

*Конечно, поможем, в чем разговор! Кстати говоря, недавно Activision вывесила на своем сайте, посвященном **Call to Power**, карту Земли, редактор карт и еще очень много всего. Все это вы сможете найти на диске с журналом.*

Привет, «Страна Игр»!

У меня есть к тебе всего один вопрос: как стать автором статей?

Troll.

На самом деле, очень просто: надо прислать статью на адрес редакции с коротеньким рассказом о себе. Желательно по e-mail. Так что пишите, мы ждем. Очень злободневное письмо:

Привет тому, кто читает это письмо...

Между прочим, оно не первое и даже не второе. Оно третье! Не знаю, как вы там разбираете письма и по какому принципу вы их публикуете, но надо же, в конце концов, иметь совесть! В общем, очень-очень прошу: опубликуйте, пожалуйста, мое письмо и ответьте на него. И надо мне всего-то, чтобы вы подсказали коды к **Heroes of Might and Magic III**.

С надеждой,

Михаил, Воронеж.

*Во избежание недоразумений хочу вновь повторить, что все (ну абсолютно все) письма внимательно читаются. Теперь о том, какие из них публикуются. Публикуются только самые интересные. Очень досадно читать письма, в которых нас упрекают в том, что мы не можем прислать прохождение игры, которое было несколько номеров назад, или просят опубликовать коды к **Prince of Persia**. Игра-то, понятное дело, легендарная, но... В общем, будем считать, что все понятно. На всякий случай, кстати, в этом номере в очередной(!) раз публикуются коды к **Heroes of Might and Magic III**.*

Здравствуй, «Страна Игр»!!!

Хочу написать мое более подробное мнение о вашем нынешнем журнале. Скажу сразу, по сравнению с другими журналами, посвященными компьютерной игровой индустрии, «СИ» самый лучший.

Я это говорю, так как покупаю «Страну Игр» с 19-го номера, когда тот еще был на глянцевой бумаге, когда первый ваш журнал с изображением героя из игры **Final Fantasy VII** был для меня настоящим праздником, когда каждую картинку я разглядывал часами и поражался их красоте, когда вы описывали игры, которые прекрасно подходили под мой нынешний (тогда это была новинка) Pentium 166 Mhz с MMX безо всяких акселераторов, когда я только начал проходить легендарную игру от **Westwood** — **C&C: Red Alert** и изучать **Photoshop** и **Illustrator**, когда... — в общем, самые замечательные дни, связанные с «СИ».

А теперь по порядку достоинства и недостатки нынешнего журнала.

Одно из его достоинств это оформление и часто навигационные дизайнерские решения. Я это вижу, так как сам по моей будущей профессии — дизайнер компьютерной графики. Больше всего мне нравятся ваши задние фоны

под текстами, красивые обложки, композиционно-грамотное расположение графических объектов на страницах и интересные формы для их воплощения. Также вы хорошо выбираете самые интересные и показательные скриншоты, по которым можно сразу определить, что за игра и с чем ее едят. Другие журналы, те же «Навигатор» и «Игромания», почему-то в большей части не используют такие приемы, хотя могли бы.

Что касается авторов «СИ», то, моему, здесь журнал тоже среди первых. Рубрика «Новости Игрового Мира» и «Железные Новости» просто замечательны. Например, мне они дают всю ту нужную информацию, которую нельзя прочитать в других узкоспециализированных компьютерных журналах. Рубрики по обзору и разработке игр также хороши. Но здесь есть и свои лично мне не нравящиеся вещи. О которых я скажу ниже.

Сейчас же я скажу о недостатках «СИ» :-). Во-первых, все выше перечисленные дизайнерские изыски, конечно, нравятся, но качество бумаги... из-за этого полностью насладиться красотой какого-нибудь мехоса из **MechWarrior III** невозможно: все они какие-то серые и непримечательные, что часто отталкивает от игры (конечно, про фанатов я не говорю) и не дает полноценного обозрения. Потом у журнала очень неудобный большой формат. У «Навигатора»-то все нормально и обложка глянцевая, а вы чем хуже? И журнал ваш вроде бы для солидности толще стоит.

Не могу не сказать и об авторах «СИ». Есть профессиональные, есть не совсем, но особенно хочу отметить господина Вячеслава Назарова и его стиль повествования. Он хорошо художественно излагает свои мысли, есть немало юмора, но написано чуть-чуть, да и то, о чем сам, как правило, можешь догадаться. А уж его фирменное «...и других частей...» (тепла, например), которое можно прочитать почти в каждой его статье, совсем меня добивает. Господин Назаров хорош для художественной литературы или как критик какого-нибудь романа, чего стоят его деления на части и их заглавия: «Нарисуйте мне звездное небо!», «...и в груди у него бушует электрический ток», «Грешила ли ты на ночь, Дездемона?» и т.д. и тому подобное. Нужно больше фактов и интересных мелочей, связанных с описанием игр. Самые же мои люби-

Читайте в 44 номере «Страны Игр»:



Quake III Arena. Мы продолжаем ждать и надеяться... Тестовая версия самого значительного проекта жанра подвергается анализу наших экспертов.

Age of Empires II: Age of Kings. Одна из самых долгожданных RTS после полутора лет разработки, наконец-то, стараниями



Microsoft предстала перед нами в игральном варианте. Мы разбираем по косточкам предоставленную нам бета-версию игры и отвечаем на главный вопрос: «Достойна ли **Age of Kings** своего предшественника?».

Gremlin Interactive: На перепутье. Независимости известного английского разработчика и издателя, компании **Gremlin**, пришел конец. Проглоченное все разрастающимся французским



гигантом Infogrames, он вступает в новую эру своего существования. Что принесет нам обновленный **Gremlin**? Эксклюзивные подробности из первых рук только в нашем журнале.

Flight Unlimited III. Новый шедевр Looking Glass не оставит равнодушным никого из поклонников авиасимуляторов.

**FLIGHT
Unlimited**

Slave Zero от **Accolade.** Новый Shogo с перспективой от третьего лица от создателей **Star Control.** Стратегичный **Action.** Невероятные конструкции. Передовой дизайн. На **PC** и **Dreamcast.** А еще - в рубрике «Хит?» очередного номера.

Прохождения **Lands of Lore III, Commandos: Beyond the Call of Duty, Aliens vs. Predator** и **Аллодов 2** с подробными картами уровней!

**Новый 44-й номер «Страны Игр»
в продаже с 1 июня!**

мые авторы это господин Романов, Овчинников (!!!) и Эстрин.

В конце скажу: измените ли вы свой журнал после полученных анкет или нет, все равно «Страна Игр» останется моим самым любимым развлекательным и даже поучительным (ну и завернул!) журналом.

Мартынов Александр, Москва.

Спасибо на добром слове! Обещаем делать все, чтобы журнал становился еще лучше. Теперь переходим к долгожданным письмам, посвященным ролевым играм. Одно из них нам показалось наиболее интересным:

Привет, «СИ»!

Как все запущено! Купил я свежий номер своего любимого журнала и, прочитав его, очень огорчился. И дело даже не в том, что рубрика «Новости» усыпляет сильнее передачи «Большие Деньги», и не в том, что «Обзоры» маловато, и даже не в том, что любимый автор, Вячеслав Назаров, написал только один крохотный preview. Нет, просто, прочитав рубрику «Обратная Связь», я не обнаружил ни одного письма про ролевые игры. Помните, как вы несколько месяцев назад просили вас написать про RPG? Ну и каков результат? Лишь одно письмо было опубликовано за столь долгий период, а это значит, что либо RPG'шники не читают «СИ» (во что я отказываюсь верить), либо перевелись на Руси настоящие ролевые игроки. Что вы говорите? Что таких никогда и не было? Возможно.

Короче, обидно, досадно, но ладно. Сажусь за компьютер и начинаю писать вам письмо, точнее, историю болезни.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Ролевые игры опасны для вашего здоровья. Привыкание возникает уже после первого приема, даже в маленькой дозе. Ролевые игры приводят к необратимым нарушениям психики, а также к таким побочным явлениям, как стресс, усталость, ломки и язва желудка.

Заразился я три года назад от агента прогнозирующего Запада, приехавшего в нашу сказочную страну с целью совращения нашей невинной молодежи при помощи средства от тоски, изобретенного давным-давно захравшими буржуями. В общем, он мне показал, что такое RPG, но только в обмен на секрет приготовления напитка «ерш».

Первая «настолая» (большинство RPG'шников не любят этот термин, так как он в основном ассоциируется с такими играми, как «Монополия», которые по

сути и содержанию сильно отличаются от **RPG**) ролевая игра, с которой я познакомился, была игра **Warhammer** от английской фирмы **Games Workshop.** Да-да, именно тот самый **Warhammer**, по мотивам которого вышли игры **Shadow of the Horned Rat** и **Dark Omen.** Хотя, если быть точными, эти две игры являются компьютерным воплощением настольной стратегической игры **Warhammer Battle**, после успеха которой и вышла ролевая игра. Мир средневекового фантастического **Warhammer'a** очень похож на любой другой ролевой мир: Эльфы, Гномы, Люди и маленькие, но гордые Хоббиты (персонажи, управляемые игроками, принадлежат именно к этим расам) мочат Орков, Гоблинов, Троллей, Скелетов и прочую нечисть. При этом Эльфы считают, что Гномы тупые недороски, а те, в свою очередь, считают, что Эльфы многовато выпендриваются... В общем, мало чего оригинального, если не считать некоторых деталей (несколько оригинальных рас, история мироздания...), которые, тем не менее, придают этому миру некоторую самобытность.

После **Warhammer'a** были многие другие ролевушки (так что болезнь стала хронической и почти неизлечимой): мрачный **Vampire**, киберпанковый **Shadowrun**, классический **AD&D**, толкнутый **Lord of the Rings** и пр. Все они разные, но все они подчиняются ряду общих принципов, один из которых я и собираюсь изложить в этом письме.

Для больного **RPG** самое приятное и не требующее усилий занятие, это быть игроком. Сидишь себе, ешь чипсы, а говоришь время от времени фразы такого рода: «Короче, пока Вася, типа, мочит Минотавра, я пойду посмотрю, сколько золотишка в соседней комнате». (Согласитесь, что психически нормальный человек редко такое говорит). Но я с уверенностью могу сказать вам, что куда более интересно (и опасно для здоровья) быть **Game Master'om** (далее в письме **GM**), самый опасный из всех RPG'шников, постоянно пытающийся в поисках новых ощущений вовлечь все новых людей в свое занятие, являющийся, можно сказать, жрецом темного культа **RPG.** Для этого надо, конечно, обладать минимумом воображения, сообразительности, а также уметь импровизировать. Первая задача **GM'a**, это заставить игроков поверить в то, что они действительно находятся в этом нереальном мире ролевой игры. Некоторые не обремененные совестью **GM'ы** для этого поят своих игроков изрядными доза-

ми горячительных напитков. Но эффект полного погружения я предпочитаю достигать менее презрительными методами, а именно — созданием игровой атмосферы.

Во-первых, надо дать понять игрокам, какое место они занимают в этом мире. Например, в **Shadowrun** или **Warhammer** игроки должны осознать, что они всего лишь крупитцы этого враждебно настроенного мира, марионетки в руках правителей и богов и что им придется изрядно помучаться, чтобы добиться славы, денег, признания электората и талонов на бесплатное питание. Наоборот, в **Vampire** игрок почти бессмертен, и только огнем еще как-то может уравнивать людей и вампиров. Как добиться этого ощущения? Прежде всего, при помощи **NPC**, которые своим поведением показывают общее отношение мира к игрокам.

Во-вторых, игрок должен почувствовать всю специфику того места, где находится его герой. Поскольку все происходит в воображении игрока, то нужно дать такое описание, которое его не запутает и ясно передает общую обстановку («Вы находитесь в пещере глубоко под землей недалеко от вулкана»). Затем описываются последствия обстановки на непосредственное окружение игроков («Вокруг царит полная темнота, а воздух и стены сильно нагрелись»). И, наконец, последствия, которые это все имеет на самих героев («Вы постоянно спотыкаетесь, вам трудно дышать и вы бы отдали все за кружку холодного пива»).

В-третьих, нужно описать логический сценарий. Сценарий — это то, что лежит перед **GM'ом** и описывает те события, которые происходят с теми персонажами или будут как-то их касаться, то есть то, что можно сравнить с сюжетной линией в компьютерных **RPG.** Самое главное, чтобы существовала логическая и правдоподобная связь между всеми событиями. Подземелье, например, не должно быть нагромождением залов со случайно раскиданными монстрами, а у каждого зала должна быть своя функция, своя история; так что те, кто до сих пор думает, что **Diablo** — это **RPG**, сильно заблуждаются. И нужно все это правдоподобие не только и не столько для того, чтобы игроки поверили в то, что происходит, но для того, чтобы можно было свободно импровизировать. Недостаток **GM'a** в том, что он не может запоминать информацию, размещенную на 5 CD-ROM'ax, и сценарий у него ограничивается парой десятков страниц (самые проработанные сценарии, имеющиеся в продаже,

и те не занимают больше 100-150 страниц). А игроки постоянно норовят делать то, что сценарием не предусмотрено, и в этом случае у **GM'a** существует две альтернативы: или можно вернуть игрока в русло сценария (дать им подсказку, поставить непреодолимую преграду, заманить в «нужное» место...) или попробовать симпровизировать «на тему», заданную игроками. Это одна из главных прелестей **RPG**, так как никто не знает, как все закончится, даже сам **GM**, и может произойти все что угодно (в рамках того, что в играемом мире кажется разумным). **GM'ы** даже придумали испытание для новичков, чтобы те могли доказать свое право принадлежать к их темному культу, так называемый «тест города»: игроки находятся в крупном городе и вольны идти в любое здание или заведение, а **GM** должен суметь симпровизировать все встречи, диалоги, события, и только если это у него получится, его зачислят как профпригодного.

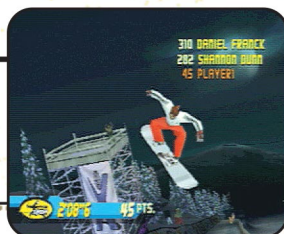
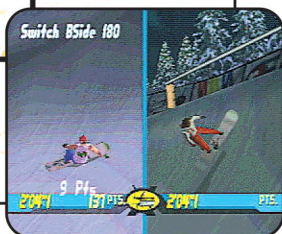
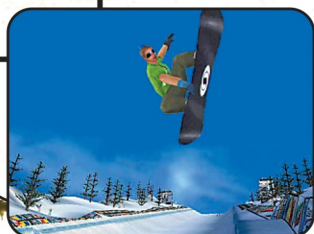
Создание атмосферы очень важно, и хороший **GM** тем и отличается, что способен найти на первый взгляд простые детали, но которые способны поднять уровень адреналина в крови играющих (да-да, **RPG** является таким же источником острых ощущений, как сноубординг или концерт группы **Slayer**).

На этом позвольте мне закончить письмо. Почему? Да просто, если я не остановлюсь сейчас, то мое не очень короткое письмо растянется на несколько десятков страниц. Ролевые игры — это неиссякаемая тема, на которую можно говорить и говорить. Если вас в «СИ» мое письмо заинтересовало, опубликуйте его, и я вам еще напишу, благо рассказать есть о чем (о жизни и смерти персонажа, о гонениях против **RPG** на Западе, о философии RPG'шников...). А кто не согласен с тем, что я написал, присылайте свои аргументированные возражения в «СИ», глядишь, получится диалог.

Леша «Thrashman» Вадро, Москва.

Хотим поблагодарить автора за обстоятельное письмо и выразить надежду, что теперь, быть может, ситуация относительно появления ролевых игр на свет божий чуточку прояснилась. Пусть что-то для многих в письме останется непонятным, но зато все смогут оценить масштабы, что тоже немаловажно... Будем ждать следующих серий рассказов о ролевых играх.

PRO BOARDER



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С® МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Игра «Аллоды 2: Повелитель Душ» является продолжением популярной ролевой игры с элементами стратегии «Аллоды: Печать тайны».

Герою предстоит встретиться со зловещими Темными Магами и их творениями, завоевать доверие замкнутых друидов, а также найти самых неожиданных друзей.

Вы побываете в жарких пустынях и сумрачных лесах встретитесь в бою со свирепыми тварями, и разгадаете тайные замыслы Повелителя душ. Игра «Аллоды 2: Повелитель душ» сохранила все достоинства первой части и, в то же время, обогатилась новыми возможностями.



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВВЦ, пав. «Центральный»,
ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+»
(м. «Речной Вокзал»)
ул. Кузнецкий мост, 12
(м. «Кузнецкий мост»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон»
(м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ),
«Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50,
маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия,
1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон
фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1»
(м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2»
(м. «Рижская»)
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир Печати»
(м. «Маяковская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир»
(м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, корп. 20,
ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12»
(м. «Кузьминки»)
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига»
(м. «Академическая»)
Ленинский пр-т, 62/1,
маг. «Кинолюбитель»,
(м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17,
стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
(м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Пушкина, 113
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315
Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.
Армавир
ул. Ковтюха, 264
Архангельск
ул. Тимме, 7
Барнаул
ул. Дёповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323
Березники
пр-т Ленина, 12А
Биробиджан
ул. Шолом-Алейхея, 25
маг. «Аудио-Видео»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,
маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Московская, 11
Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»
Екатеринбург
ул. Мира, 28
Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А
Иркутск
ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118
Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Курган
ул. Красина, 55
Курск
ул. Гагарина, 2
Липецк
ул. Космонавтов, 28
ул. Зегеля, 1, маг. «Книги №1»
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
пр-т Ленина, 7А
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномысск
ул. Гагарина, 55
Нижегород
ул. Мухоморова, 17П
пр. Победы, 6
Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
ул. Б. Покровская, 66
Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
пр. К. Маркса, 20
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
ул. Б. Хмельницкого, 5-1
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевикская, 75, оф. 200
ул. Большевикская, 75, оф. 509
ул. Большевикская, 101,
маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»
Пятигорск
ул. Московская, 84
Рига
ул. Дзержинского, 14
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Коллизей»
(секция «Золотая нива»)
ул. Ершовского, 3-219
ул. Садовая, 2125, маг. «Книги»
(Самарская площадь)
Санкт-Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

Невский пр-т, 131,
маг. «Эврика+»
Литейный пр., 59,
Компьютерный центр «Кей»
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКОД»
Одесса
ул. Ленинградская, 53А
ул. Невский пр-т, 28,
«Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная, 12,
маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66,
маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3
Саратов
3-я Ладовая,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»
Симферополь
ул. Шаляпинской, 7/9
Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13
Сосновый бор
ул. Сибирская, 7
Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Технопарк «ЧИП»
Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62
Таллинн
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушакова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Химки
Юбилейный пр-т, 60
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener»
Череповец
Советский пр., 30Б,
маг. «Виртуальная реальность»
Чита
ул. Амурская, 91
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А,
маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»);
«М.видео»: ул. Маросейская, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
«Техмаркет»: ул. Русакоская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»);
«Электрический мир»: ул. Новоосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»);
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»); Щелковское ш., 8 (м. «Щелковская»);
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садовая-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Куретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопресненская, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»);
ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»);
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»);
«Юниверс Компани»: пр-т Вернадского, 101-1; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж; ВВЦ, пав. «Вычислительная техника»